```
#####################################################
#                                                   #
#                                        X#M=   #
#                                   ####M        #
#                               #####-           #
#                            H####-               #
#                         #####                   #
#                       ####+                     #
#                     /####                      #
#                    ####        ,#########H-       #
#                  ####    %######-                #
#                M###   #####,                    #
#               ###H #####                        #
#              ###% ;###      $#####@+              #
#            $########  #######@                    #
#                H###### H                        #
#                   #########$                    #
#                    ###########                   #
# #                   #############                  #
#   #                ###############                 #
#    ##     #    #####      #####                #
#     X##    #/  ####        #####               #
#       #### H##+###-     #  #####                #
#         ##########     ### #####               #
#           ########     #########               #
#             #######        #####               #
#               ########    #####                #
#                   +%+  #######                 #
#                      @#######                  #
#                      ######                    #
#                     ,####                     #
#                     ####                      #
#                     ###                      #
#                     ###                      #
#                    M##                         #
#                    $##                       #
#                     ##                      #
#                     ##                      #
#                     ###                      #
#                     ###                      #
#                      ##                     #
#                      ##H                      #
#                       ##                    #
#                       ##                    #
#                        ##                   #
#                        %#                    #
#                         ##                  #
#                          ##                 #
#                           #                #
#                           ,#               #
#                            ##              #
#                             ##M              #
#                             %###              #
#                             /####            #
#                               ###            #
```

H#
# #
###

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



2

YUKITO KISHIRO

PLANETA DeAGOSTINI®

漫画 Gunnm (serie conocida en España como Alita, ángel de combate) se ha convertido en todo un clásico en nuestro país por derecho propio. La presente edición, la definitiva, se basa en la última edición japonesa de este manga indispensable, e incluye decenas de páginas inéditas de historieta, bocetos, detalles técnicos, etc.



7,95 euros



GUNNM
ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



PLANETA DeAGOSTINI®

Si deseas información sobre los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web: www.planetadeagostinicomics.com
Si deseas adquirir los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web:
www.planetacomic.com
Si deseas enviar un e-mail al editor de esta obra,
o contactar con la editorial, escribe a:
jaimerodriguezmilan@hotmail.com



Y ya sabéis, esperamos vuestras cartas,
comentarios, opiniones y propuestas en:
Gunnm - Alita, ángel de combate
Planeta DeAgostini Comics
Aribau, 185, entlo., 1.ª
08021-BARCELONA

GUNNM - ALITA, ÁNGEL DE COMBATE n.º 2 (de 12). Publicación mensual de Editorial Planeta DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editor: Jaime Rodríguez. Es una producción de Planeta DeAgostini bajo la dirección artística de Jesús Gómez. First published in Japan in 1991 by Shueisha Inc., Tokyo. Spanish translation rights in Spain arranged by Shueisha, Inc., through Tuttle-Mori Agency Inc. For the purpose of publication in Spanish, the artwork in this publication is generally printed in reverse from the original Japanese edition. Edición española realizada a partir de la edición japonesa. El orden de lectura de la edición original japonesa se ha invertido para la edición española. Traducción: Marc Bernabé & Verònica Calafell. Asesoramiento: Manuel Robles. Retoques: Cristina Simó. Rotulación: Albert Agut. Diseño interior: Estudi D'Art-Tres. Diseño de cubierta: A&J Torres. Realización técnica editorial: Estudi D'Art-Tres.
Impreso en España por Liberduplex. Depósito legal: B-33211-02. Distribuido en España por LOGISTA. Aragonés, 18. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108-Alcobendas (Madrid). (XII-02) (4FT8). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

FSSH!

FSSH!

FSSSH.

PLITCH!






ÁNGEL DE COMBATE
FIGHT6

¡GRAAARR!

QU... ¿QUÉ HA SIDO ESO?

¿¡CÓMO HA PODIDO DESTRUIR MI PODEROSO BRAZO RECUBIERTO DE UNA PIEL ACORAZADA DE 40 MILÍMETROS DE GROSOR!?

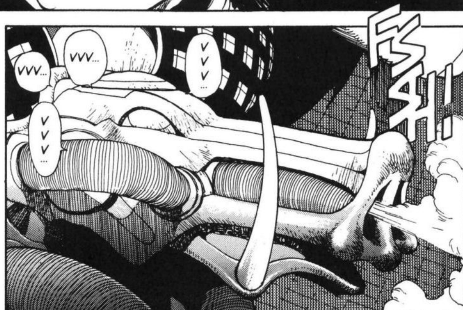





EN ESE MOMENTO NO LO ENTENDÍ...
NO COMPRENDÍA CÓMO PODÍA HABER DESARROLLADO AL MÁXIMO LAS CAPACIDADES DE AQUEL CUERPO.


¿POR QUÉ TRACÉ CON ALQUITRÁN ESAS LÍNEAS DEBAJO DE MIS OJOS?
LO HICE PORQUE ME PARECIÓ NATURAL HACERLO, PORQUE MI CUERPO ME INDUJO A HACERLO...


UGGGHH... ¡ANALIZA LOS PODERES DE LA CHICA, BOARHEAD!


VVV...
VVV...
VVV...
VVV...
FSSAH!

AQUÍ TENÉIS LA RESPUESTA, OH, AMO DE ESTE PODEROSO CUERPO.

EL ENEMIGO EXPULSA POR LA PUNTA DE LOS DEDOS EL AIRE QUE PREVIAMENTE SU CUERPO HA SUCCIONADO. ENTONCES, UTILIZANDO UNA DESCARGA ELÉCTRICA DE ARCO, APLICA CALOR Y CREA UN CHORRO DE PLASMA* DE MÁS DE 15.000 GRADOS CENTÍGRADOS DE TEMPERATURA...

A CONTINUACIÓN, APLICA UN POTENTE CAMPO MAGNÉTICO Y, CONTROLANDO EL FLUJO DEL AIRE QUE SE GENERA, ACELERA LA VELOCIDAD DE SU PUÑO (SE TRATA DEL PRINCIPIO DE LA HIDRODINÁMICA MAGNÉTICA**).

SHWAAAP!

¡¡Y LA CORAZA DE ESTE PODEROSO CUERPO NO PUEDE RESISTIR LOS EMBATES DE TAL FUERZA DESTRUCTORA!!

"SÓLO ERA CONSCIENTE DE UNA COSA."

Y... ¿¡Y QUÉ PUEDO HACER, BORRHEAD!?

SHWAAF!

*CHORRO DE PLASMA: CHORRO DE GAS IONIZADO A ALTA TEMPERATURA Y VELOCIDAD. SE TRATA DE UNA TÉCNICA UTILIZADA PARA FUNDIR Y CORTAR METALES.
** HIDRODINÁMICA MAGNÉTICA: PRINCIPIO PROPULSOR QUE SE APLICA SOBRE PLASMA CONDUCTOR ELÉCTRICO. SE TRATA DEL MISMO PRINCIPIO APLICADO EN LA PROPULSIÓN DE LA ORUGA DEL SOFISTICADO SUBMARINO ATÓMICO QUE APARECE EN LA PELÍCULA LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO.

¡YA NO SIENTO EL TERROR QUE INUNDABA MI CORAZÓN HACE UN INSTANTE!

GRRR!

¡SIENTO QUE EL FERVOR DE LA BATALLA BROTA EN MI INTERIOR! ¡¡MI MENTE ESTÁ ÚNICAMENTE CONCENTRADA EN DESTRUIR AL MONSTRUO QUE TENGO ANTE MIS OJOS!!

¡¡NO DEJÉIS QUE EL ENEMIGO SE OS ACERQUE!!

¡¡HAY QUE SENTENCIAR LA BATALLA DESDE LEJOS, CON UN ATAQUE DE LOS LÁTIGOS TRITURADORES!!

¡¡MÁXIMA POTENCIA!! ¡LOS CINCO DEDOS A LA VEZ!


SHAS!


FWOM!
¡¡VELOCIDAD DEL OBJETIVO: MACH 0,94!! ¡¡TRAYECTORIA PREVISIBLE!!


¡EL MOVIMIENTO DEL ENEMIGO TIENE MENOS DE UNA CUARTA PARTE DEL PODER DESTRUCTOR DE LOS LÁTIGOS TRITURADORES!


!?
CLA CLA K!

PWOW!

KREK!

CÓ... ¿¡CÓMO!? ¡NO PUEDO MANTENER EL EQUILIBRIO POR CULPA DEL IMPULSO DE LOS LÁTIGOS!

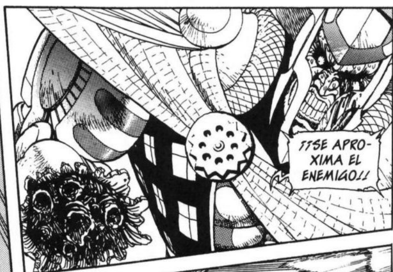




BOOM!

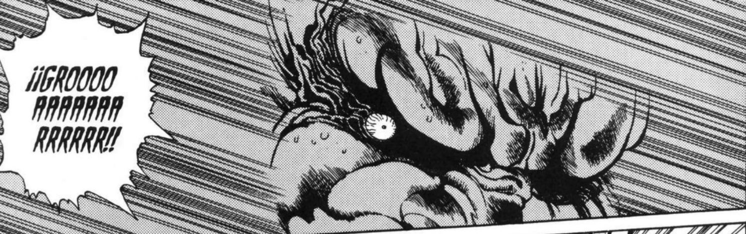

FSSHH!
¡ESTÚPIDO! ¿¡NO TE HABÍAS DADO CUENTA DE QUE PERDIENDO UNO DE LOS BRAZOS EL EQUILIBRIO DE TU CUERPO SE VERÍA NOTABLEMENTE AFECTADO!?


¡CUANTO MÁS RÁPIDO QUIERAS ATACAR, MÁS FUERTE SERÁ EL RETROCESO!
¡¡Y CON EL SENTIDO DEL EQUILIBRIO ALTERADO NO PODRÁS AGUANTAR!!


¡¡SE APROXIMA EL ENEMIGO!!


ZWAK!
¡¡MALDITAAAAAAAAAGGGGHHHH!!

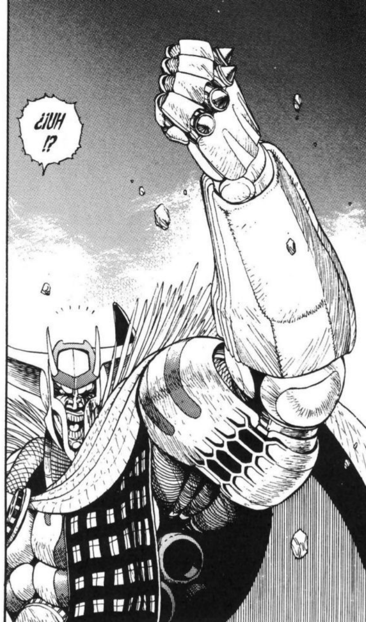
FUMP!
SHAAK!
ZAP!
SHUU!!
!!
ZIU!ZIU!ZIU!
OOOH!!
SHRRIIK!
FWAM!



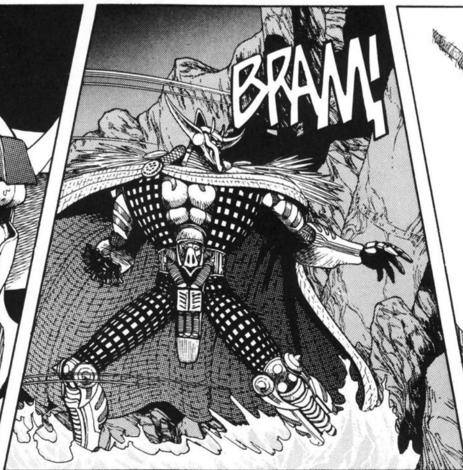
CRASH!




CRASH, CRASH!


¿¡UH !?




BRAM!


SHIU!


TAP!

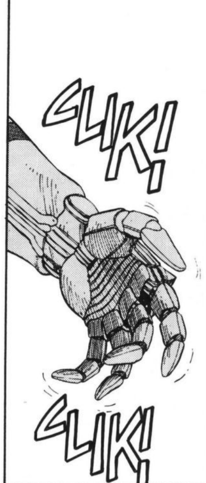

TAP!


¡JU!
FRISH! FRISH!


SHAS!
!!


SE ACABÓ EL JUEGO, AMO.
ESTÁ ENCI-MA.


UGGH... GGHH...


CLIK!
CLIK!


¡RECO-NOCE TU DERRO-TA!
PARA QUE NO VUELVAS A HACER DE LAS TUYAS...


FWOOOH!
¡¡...ABRASARÉ TU CEREBRO Y LO DE-SINFECTARÉ POR COMPLETO!!


GRRR... GGGH...

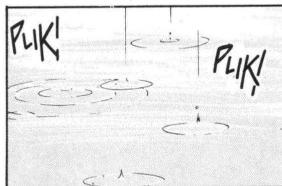

¡JUAA, JA, JA, JA, JA! ¡MUY BIEN, MI ÁNGEL!
¿¡PERO EN NINGÚN MOMENTO HAS PEN-SADO EN POR QUÉ TE HE TRAÍDO AL MUN-DO SUBTERRÁNEO, BONITA!?


¿¡CÓ-
MO!?


¡¡CONOZCO PERFECTAMENTE LA GEOGRAFÍA Y EL CURSO DE LAS CORRIENTES DE AGUA DE ESTE MUNDO!!
¿O ES QUE ACASO HAS OLVIDADO QUE YO ME CRIÉ AQUÍ?


¿¡Y A MÍ ESO QUÉ ME IMPORTA...!?
PLOC.


?
PLIK!

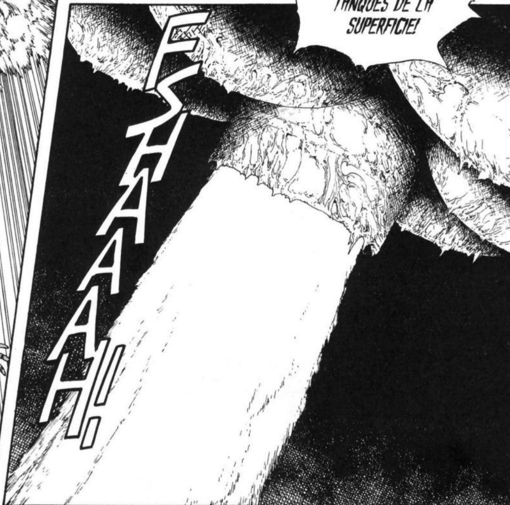

PLIK!
PLIK!


¡JUA, JA, JA! ¿¡ENTIENDES LO QUE ESTÁ PASANDO!?
PLIK!
PLIK!
¿¡LLUEVE...!?




FS SHH!
...
BRRM!

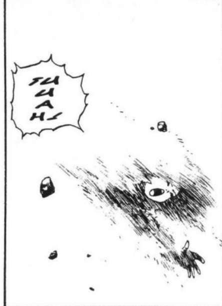

¡JA, JA, JA!
¡AQUÍ ES DONDE TODOS LOS DÍAS A LA MISMA HORA ECHAN EL AGUA SUCIA DE LOS TANQUES DE LA SUPERFICIE!


FSHAAAAH!!


BROOO...!!
¡AAAH!


SHWAAAF!




FUUAH!


¡JUAAA, JA, JA, JA!


SHWOH!


BROOO...


¡AGU-GU!


SLURP! SLURP!



FSHAH!

SHWAH!





¡¡PARECE QUE LAS TORNAS HAN VUELTO A CAMBIAR, MI QUERIDA GALLY!!

¡NO PUEDES GENERAR TU PLASMA EN EL AGUA!

¡JUA! ¡JUA!

¡Y SIN EMBARGO, YO SÍ PUEDO LANZAR MIS LÁTIGOS TRITURADORES APOYADO EN EL AGUA Y SIN TENER QUE PREOCUPARME POR EL RETROCESO!

FROOH!

FSSHH.

UGH.

...


PERO ANTES...
BZZM...

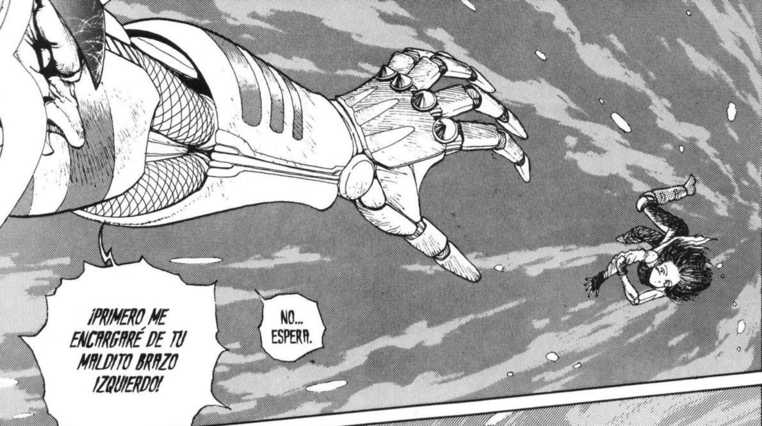

CONQUE SE ACABÓ EL JUEGO, ¿EH?
CLAK!
¡UGH!

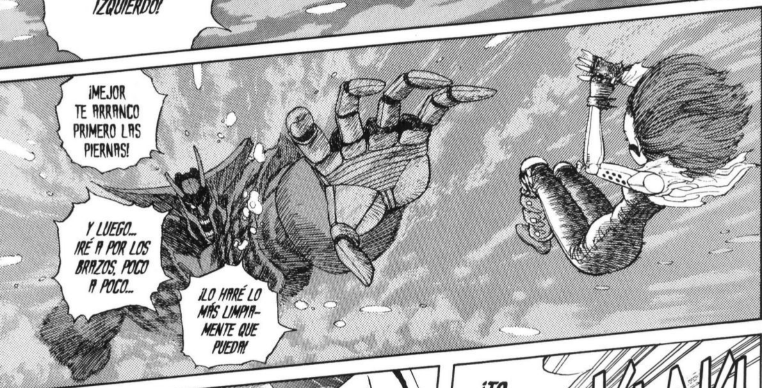

KRASH!!
¡MALDITO ORDENADOR INÚTIL!


CRASH!




¡Y AHORA TE TOCA A TI, MI QUERIDA GALLY!


¡PRIMERO ME ENCARGARÉ DE TU MALDITO BRAZO IZQUIERDO!
NO... ESPERA.


¡MEJOR TE ARRANCO PRIMERO LAS PIERNAS!
Y LUEGO... IRÉ A POR LOS BRAZOS, POCO A POCO...
¡LO HARÉ LO MÁS LIMPIA-MENTE QUE PUEDA!


¡EN-TONCES SERÁS MÍA!
¡¡VAMOS, CONSUELA MI CORAZÓN CON TUS GRITOS SUPLICAN-TES TODOS LOS DÍAS!! ¡JUAA, JA, JA, JA!


¡TO-MAAA!
K-KLAK!

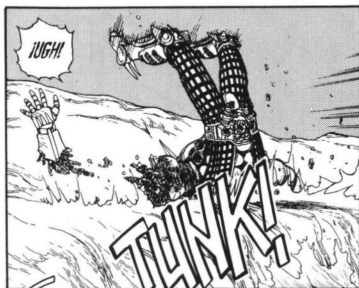

CREEK!
¿¡QUÉ !?




¿¡UEEEGH!?


SHWOOF!


FRAASH!

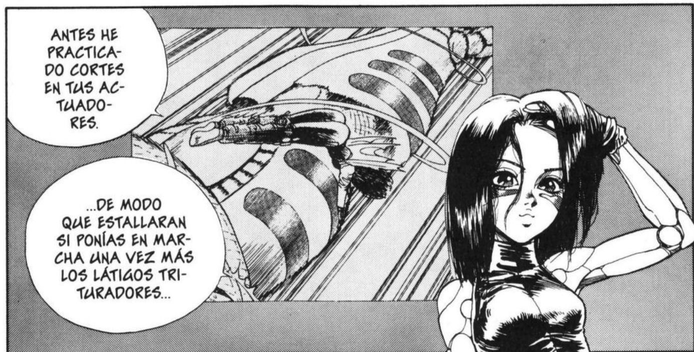

¡UGH!
TUNK!

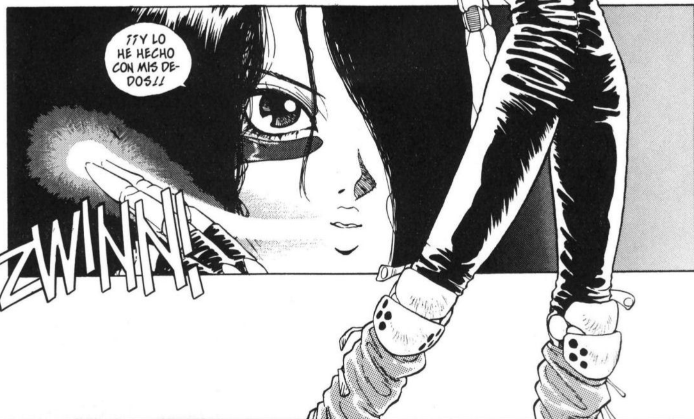

¡URAGGHH!
SHWOF!


SHHH...


¡MI BRAZO! ¿¡HA ESTALLADO!?


¡IDIOTA! ¡HE SIDO YO!
TAP!


ANTES HE PRACTICADO CORTES EN TUS ACTUADORES.
...DE MODO QUE ESTALLARAN SI PONÍAS EN MARCHA UNA VEZ MÁS LOS LÁTIGOS TRITURADORES...


¡¡Y LO HE HECHO CON MIS DEDOS!!
ZWINN!




LAS LÁGRIMAS DEL ÁNGEL
FIGHT 7

B R R M!


UN MONS-TRUO COMO TÚ, QUE SE DEDICA A COMER SESOS Y A USURPAR CUERPOS...


¡...NO SE ME-RECE VOLVER A LA SUPER-FICIE NUNCA MÁS!
¡¡VOY A ACABAR CONTIGO DE UNA VEZ POR TODAS!!
SHAS!


¡¡NO CREO QUE UNOS HIPÓCRITAS COMO VOSOTROS SEÁIS LOS MÁS INDICADOS PARA JUZGARME!!
BRRRM!


ZINNH


¡¡TODOS SOMOS EGOÍS-TAS!! ¡¡TODOS NOS ALI-MENTAMOS DE OTROS, NOS APROVECHAMOS DE LOS DÉBILES Y DESECHA-MOS LA SUCIEDAD!!
SRRRR!

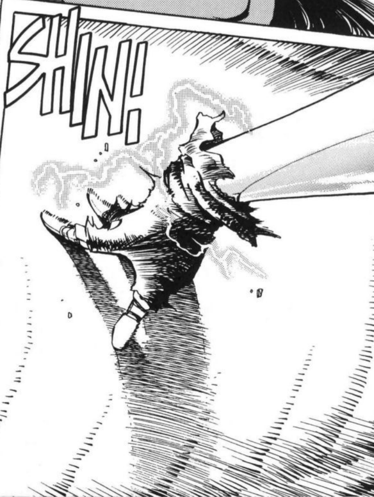

¡UGH!
ZINNG!


¡TÚ LO QUE QUIE-
RES ES COBRAR LA
RECOMPENSA QUE
OFRECEN POR MÍ!
¿¡VER-
DAAAAD
!?



ZWAK!

¡NO!

ZKA!

SHIN!


HUMP!

KRAAAGSH!!

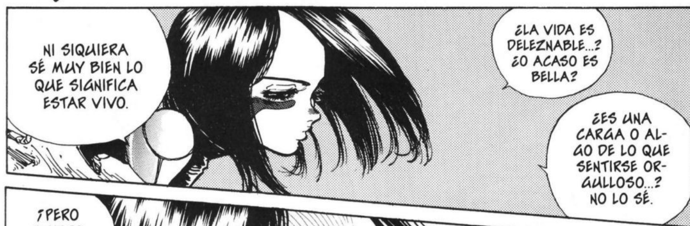

RAKS!
CHAK!


GGG... ¡GRRR...!
KGGG!




¡UGGGH!
THUMP!


...
HE PERDIDO LA MEMORIA... ASÍ QUE IGNORO QUÉ TIPO DE PERSONA FUI EN EL PASADO.

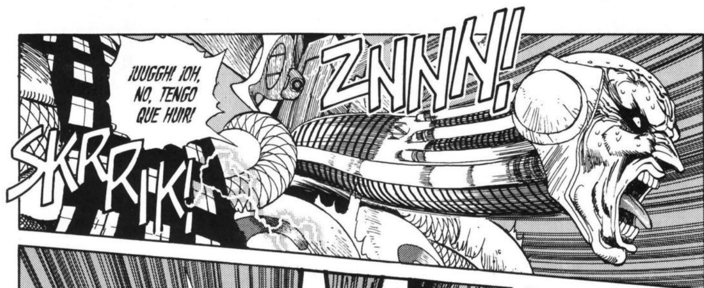

¿LA VIDA ES DELEZNABLE...? ¿O ACASO ES BELLA?
NI SIQUIERA SÉ MUY BIEN LO QUE SIGNIFICA ESTAR VIVO.
¿ES UNA CARGA O ALGO DE LO QUE SENTIRSE ORGULLOSO...? NO LO SÉ.


¡NO ME INTERESAN ESAS SUCIAS RECOMPENSAS!
¡EL MOTIVO POR EL QUE ME HICE CAZADORA-GUERRERO ES EL DE PODER ENCONTRAR A MI VERDADERO YO MIENTRAS LUCHO!
¡PERO QUIERO AVERIGUARLO!

¡TE DIRÉ LO QUE CREO!

¡CREO QUE LOS HUMANOS TENEMOS LA POTESTAD DE ELEGIR CÓMO VIVIMOS!



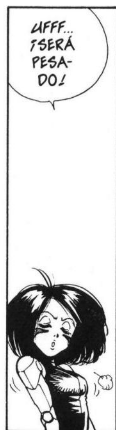

ZNNNN!
¡UUGGH! ¡OH, NO, TENGO QUE HUIR!
SKRRRIK!




ZISHH!
¿QUÉ ME DICES, OH, REY DE LOS GUSANOS?


FSSH!
FSSH!

¡JUAA, JA, JA, JA! ERES TAN INGENUA Y SIMPLE COMO UN CUCHILLO...
¡

ME GUSTA TU INGENUIDAD...
NUNCA PODRÉ SER COMO TÚ...

UFFF... ¡SERÁ PESADO!

YA ESTOY HARTA DE TU VOZ DESAGRADABLE Y GUTURAL.
¡MÁRCHATE! ¡O TE ARRANCARÉ TU LARGA LENGUA!

SRAASH!



¡NOS ENCONTRAMOS JUSTO ENCIMA DE UN DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE DEL PASADO...! ¡UN TANQUE DE ALEACIÓN ABSORBENTE DE HIDRÓGENO*!

¡JA! ¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿O ES QUE NO TE HAS DADO CUENTA DE QUE, DEBIDO A LA EXPLOSIÓN, SE HA DESPRENDIDO UNA ENORME CANTIDAD DE HIDRÓGENO?

¡VA A PRODUCIRSE UNA DETONACIÓN**!

FSSSH!

¡SI ENCIENDES UNA LLAMA, POR PEQUEÑA QUE SEA, LA CAVERNA ENTERA SE HUNDIRÁ!

*ALEACIÓN ABSORBENTE DE HIDRÓGENO: ALEACIÓN METÁLICA ALMACENADA MEDIANTE LA ABSORCIÓN DE HIDRÓGENO. CUANDO EL HIDRÓGENO ABANDONA LA ALEACIÓN, ÉSTA SE CALIENTA.
**DETONACIÓN: MEZCLA EN PROPORCIÓN 2:1 DE GAS HIDRÓGENO Y OXÍGENO. SI SE INFLAMA, SE PRODUCE UNA EXPLOSIÓN Y SE GENERA AGUA.

¡NO SEAS ESTÚPIDO! ¡¡NO MERECE LA PENA USAR EL PLASMA PARA APLASTAR A UN GUSANO COMO TÚ!!

ZNNN!

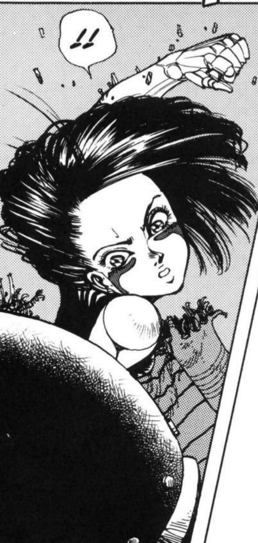
¡¡ME BASTA Y ME SOBRA CON UN CAMPO MAGNÉTICO PARA DESPEDAZARTE!!

CREEK!

RIIISH

RAASH!

¡TO-MA...!






ESTÁ GRAVEMENTE HERIDO POR LA EXPLOSIÓN...

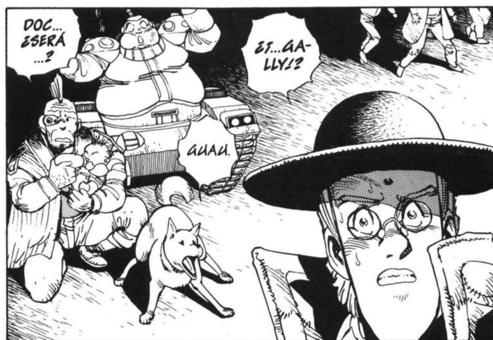

¡AAAH! ¡ESTOY ACABADO...!
PERO... SOY FELIZ, GALLY...


CLINK!
¡¡PORQUE TÚ TE HUNDIRÁS CONMIGO!!


¡¡NOS VAMOS JUNTOS AL PARAÍSO!!
KCHAK!


FRRSH!
¡UAAH!


¡UN INCENDIO EN LAS ALCANTARILLAS!
¿PERO QUÉ PASA?
¡PROVIENE DE LA PLANTA DE BASURAS DEL ESTE!


DOC... ¿SERÁ ...?
¿¡...GALLY!?
GUAU.


FWOOOH!
BRAM!

¿DÓNDE ESTOY...?

UGGH... QUÉ RARO... NOTO UNA EXTRAÑA PAZ INTERIOR...

COMO LAS LLAMAS DE LA EXPLOSIÓN SON UN TIPO DE PLASMA... HE PODIDO PROTEGERNOS MEDIANTE UN CAMPO MAGNÉTICO...

AHORA... AHORA PODREMOS HABLAR UN POCO.

BRRM...

NUESTROS CUERPOS SON ARTIFICIALES, HECHOS POR EL HOMBRE...

¿POR QUÉ ENTONCES ADOPTASTE ESTA FORMA?

ESTA FORMA DE MONSTRUO...

PORQUE YO LO QUISE ASÍ.


MI MADRE ME PARIÓ EN EL VÁTER Y VINE AQUÍ ARRASTRADO POR EL AGUA HEDIONDA...

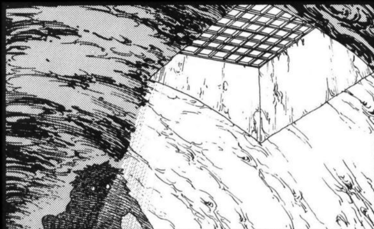
ME CRIÉ ENTRE LA BASURA PODRIDA...
¡BLUB! ¡BLUB!

¡HUIK!

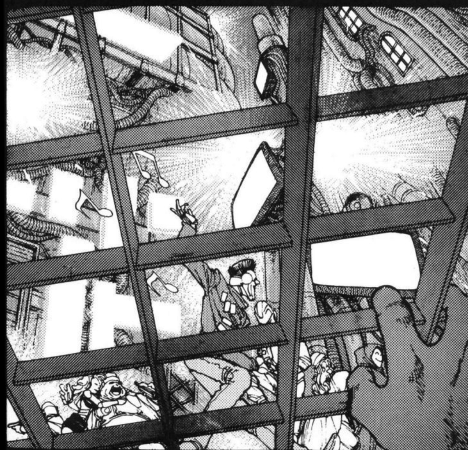
¡ZAP!
¡HUIK!


GRUMF, GRUMFF.
¡NYAM, NYAM!

¡SHWOOOF!
GLUG, GLUG.



AGH.


DESEABA TANTO SALIR A LA CIUDAD Y DISFRUTAR DE SU ANIMADA VIDA...
¡JA, JA, JA, JA, JA!



OOH, FÍJATE QUÉ ENORME RATA DE AL-CANTARI-LLA...
JE, JE.
CLANK!
¡AAHH!


¡AAAAAAAH!
FROOSH!


¡JIA, JA, JA, JA! ¡MIRA CÓMO PONE PIES EN POLVOROSA!
¡ARDE, ARDE!
CLANK!
FSSHHH!


CHAP...


¡UUGHH!
GGHNNNG.
UUH...
BLUOB!


POR CULPA DE ESAS HERIDAS, EN-FERMÉ Y MI CUER-PO SE PUDRIÓ EN VIDA.
¡AAGH!
SHHooo
¡HIII!

AAAHH... ¡NO QUIERO MORIR!

FSSHH...

ME ESTOY MURIENDO... ¿ES QUE A NADIE LE IMPORTA?

NO QUIERO MORIR... SIN QUE NADIE ME RECUERDE...

NO QUIERO CONVERTIRME EN BASURA... DE ESTE MODO...

¡QUE ALGUIEN CONTESTE!

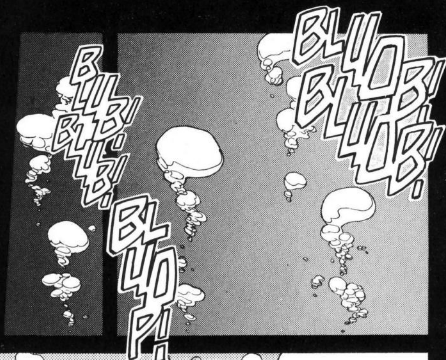
YO... ¡YO ESTOY AQUÍ! ¡Y VIVO!

QUE ALGUIEN ...

...SE DÉ CUENTA.






BLUOB! BLUOB!
BLUB! BLUB!
BLUOP!


TOK! TOK!


TIENES SUERTE, MUCHACHO.
TE SALVÉ CUANDO ESTABAS A PUNTO DE MORIR EN LAS AGUAS RESIDUALES.


ES UNA LÁSTIMA QUE TU ANTIGUO CUERPO SE DESCOMPUSIERA...
JU, JU, JU...
YO ME ENCARGARÉ... DE DARTE UN NUEVO CUERPO.


VOY A CONSTRUIR UN CUERPO SÓLO PARA TI, SEGÚN TUS DESEOS.
MUÉSTRAME LOS ANHELOS QUE GUARDAS EN EL FONDO DE TU CORAZÓN.




¿¡TENÍA EL MISMO SIGNO QUE IDO EN LA FRENTE!?


¿DÓNDE ESTÁ ESE MÉDICO?
NO LO SÉ... NUNCA VOLVÍ A VERLE...


SALÍ A LA SUPERFICIE LOCO DE ALEGRÍA POR HABER CONSEGUIDO UN CUERPO DE GUSANO.


ME APROPIABA DE CUERPOS AJENOS PARA VIVIR Y CHUPABA SESOS PARA CALMAR MI ENFERMEDAD.


ME DEDIQUÉ A DESTRUIR PARA DEJAR CONSTANCIA DE MI EXISTENCIA... ERA INVENCIBLE.


NADIE PODÍA DETENERME.

PERO NADIE ME RESPONDÍA.

ESTABA EN LA MISMA SITUACIÓN QUE CUANDO VAGABA MORIBUNDO POR LAS ALCANTARILLAS...

Y ENTONCES...

...APARECISTE TÚ, GALLY.

¡ÓDIAME!

¡HAZME AÑICOS!

¡¡DESTRUYE MI ALMA!!

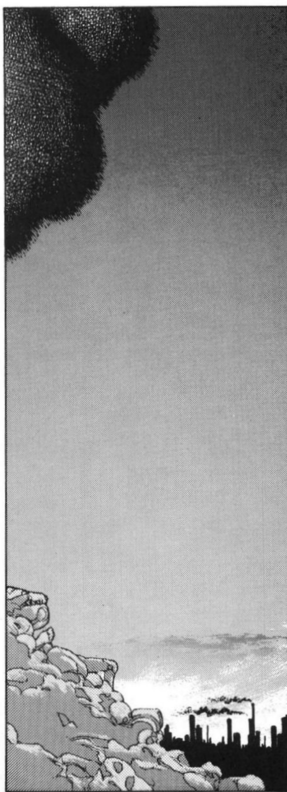
SÍ... ESO ES...

POR... FIN... SE CUMPLIRÁ... MI DESEO...

FROSH!

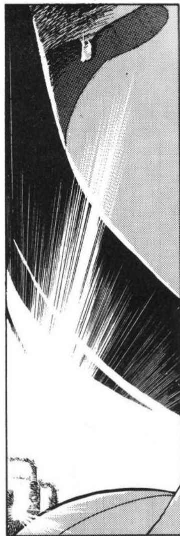
FWOH!

BU-OOOOM!




"NO SÉ SI FUE UN CASTIGO... O ALGO DE LO QUE SENTIRME ORGULLOSA..."
ZRISH!

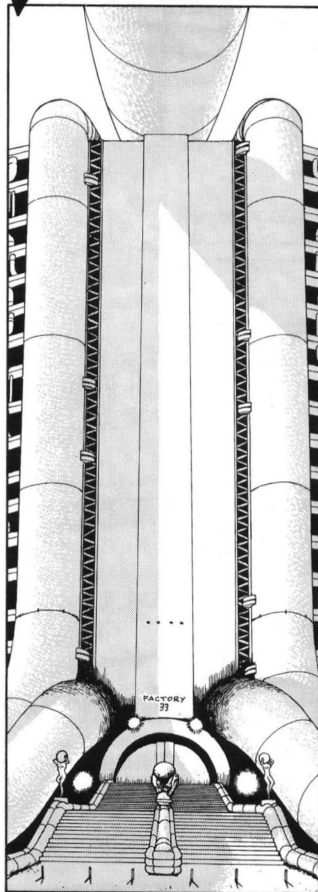

"NO SÉ SI FUE ODIO O LÁSTIMA..."




"...PERO EL HECHO ES QUE DERRAMÉ LÁGRIMAS POR ÉL."

Diagrama

LAS FÁBRICAS Y LOS DECKMEN



Entrada principal de una fábrica

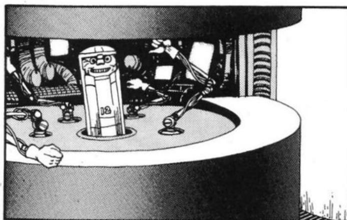
La palabra "Fábrica" se utiliza en Ciudad de los Desperdicios para designar a una especie de "ayuntamiento" más que a un "lugar donde se fabrican cosas".

Las fábricas son centros de administración de los complejos industriales (Kombinats) de Ciudad de los Desperdicios y están al servicio de Salem.

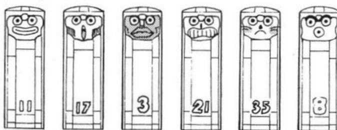
La mayoría de alimentos y productos fabricados en los Kombinats se envían a Salem a través de las fábricas.

En Ciudad de los Desperdicios existen un total de once fábricas o centros de administración, numerados del 11 al 1111.

En los centros de administración no hay personas, sino que se utilizan unas unidades cibernéticas especiales procesadas llamadas "deckmen" que hacen las veces de interfaces de administración.

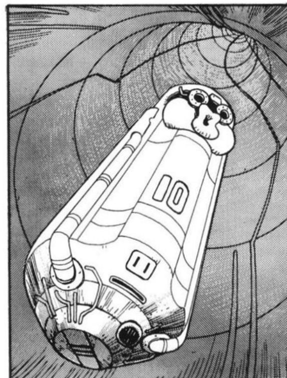


Deckman en un cilindro de operaciones



Varios tipos de Deckman

Los deckmen son robots de Salem que usan cerebros biológicos en tanto que chips, pero que no poseen ningún tipo de conciencia ni de deseo.
Se desplazan mediante tuberías lineares y están conectados con los sistemas de hardware de su alrededor, que hacen las veces de extremidades.

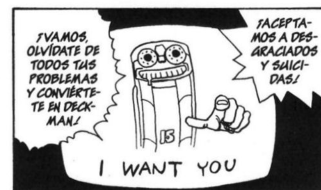


Deckman desplazándose por una tubería linear.

Todavía queda mucho por descubrir acerca de las Fábricas y de Salem. No obstante, tenemos la certeza de que, conforme avance la historia, se irá descubriendo más sobre ellos.

YUKITO
9 de agosto de 1991

¡Nace el deckman 10!











FIN

GUNNM

INFORMATION



16 A.K.	Nova escapa de Salem
15 A.K.	Nacimiento de Yûgo
14 A.K.	Nacimiento de Kaos
7 A.K.	Ido es expulsado de Salem
6 A.K.	Estalla el "Escándalo Adam" en el mundo del Motorball
5 A.K.	Nova interviene el cerebro de Jasugun, que se corona campeón. El hermano de Yûgo es asesinado a manos de un cazador-guerrero.

 **El siguiente episodio ocurre sobre esta época** 

3 A.K.	Nova le proporciona a Makaku el cuerpo de gusano. Yûgo conoce a Vector y se trasplanta la mano de su hermano.
1 A.K.	Bigott suelta a mil TR-55 a la superficie como preparación para el Proyecto TUNED.
1 D.K.	Ido descubre a Yôko y la llama Gally. Nace Koyomi.

Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyomi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyomi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyomi).

IDO EN ESA ÉPOCA



En este episodio podremos ver cómo era Ido antes de descubrir a Gally. En ese momento, Ido estaba todavía influido por las costumbres y los valores de Salem, pero se iba acostumbrando poco a poco a la vida en la Ciudad de los Desperdicios.
Entonces ya contaba con su abrigo negro y su martillo-cohete, pero todavía no tenía un lugar fijo donde vivir, ni contaba con unos ingresos estables.



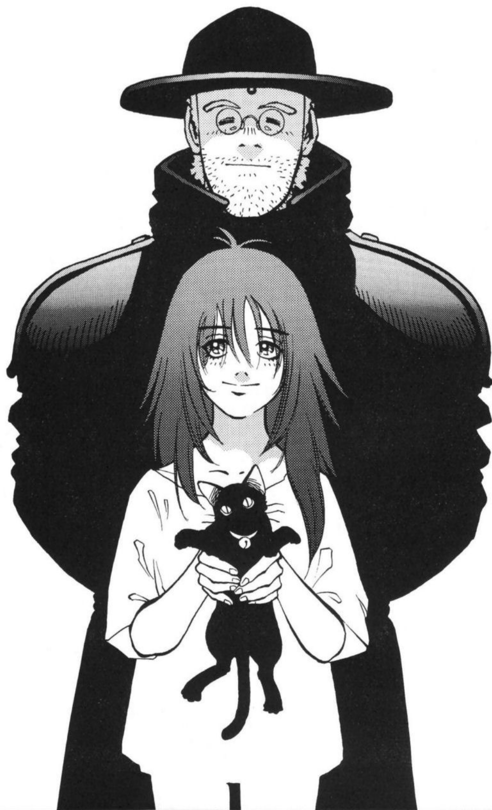
GALLY EL GATO NEGRO

En la historia aparece un gato negro llamado Gally (que por cierto es macho), propiedad de Ido, al que este último encontró al poco de llegar a la Ciudad de los Desperdicios. Al cabo de un mes de morir el gato, Ido encontró a Yôko, que sufría de una fuerte amnesia, y le puso también el nombre de Gally.

HISTORIA PARALELA DE GUNNM

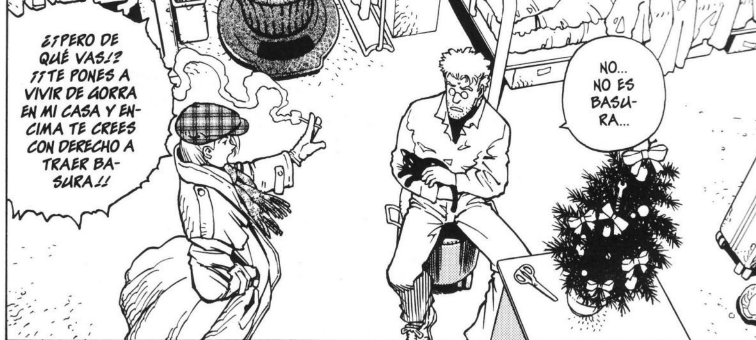
NOCHE DE PAZ

(1.ª PARTE)



—PRÓLOGO—





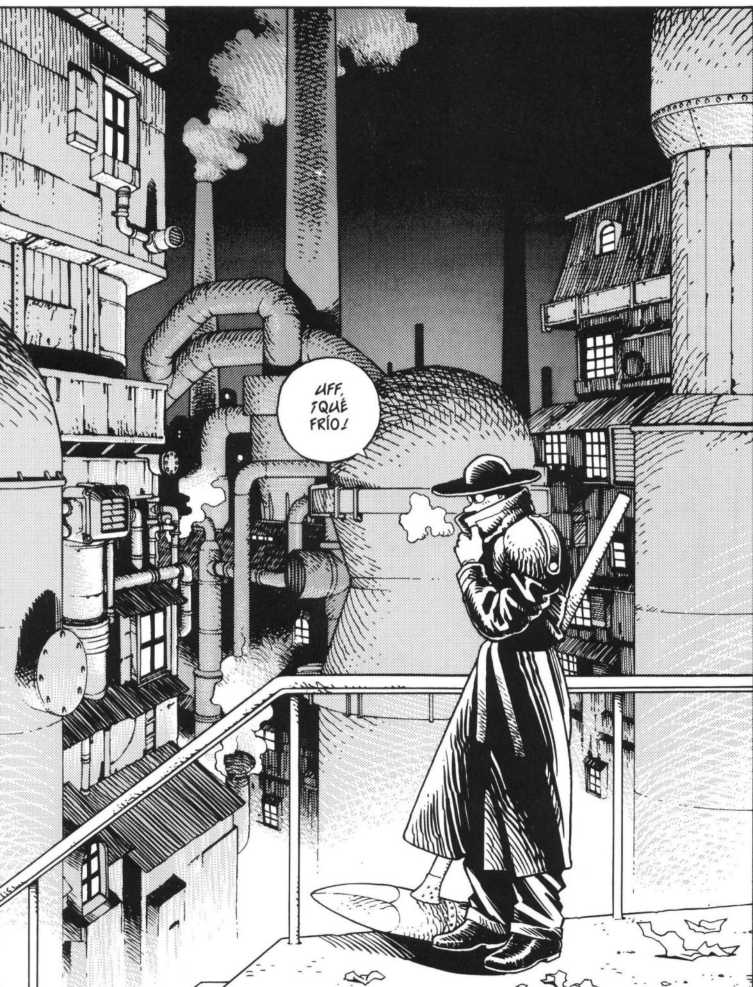




BLAM!
CON LO QUE ME HA COSTADO HACERLO. PENSÉ QUE SE ALEGRARÍA...
CLARO... AQUÍ EN LA SUPERFICIE NO TENDRÁN NAVIDAD...
BUENO... VOY A SALIR.
¡TE QUEDAS SOLO EN CASA, GALLY!
MIAAAU.

*ÁRBOL DE NAVIDAD: ÁRBOL, QUE SUELE SER DE LA FAMILIA DE LOS ABETOS, EN EL QUE SE CUELGAN ADORNOS DORADOS Y PLATEADOS. DURANTE EL SOLSTICIO DE INVIERNO Y EN FIN DE AÑO, EN LA ANTIGUA ALEMANIA EXISTÍA LA COSTUMBRE DE UTILIZAR RAMAS DE CONÍFERAS COMO ADORNOS, YA QUE SIMBOLIZABAN LA FUERZA VITAL. ES MUY POSIBLE QUE ESTA ANTIGUA COSTUMBRE ACABARA LIGADA DE ALGÚN MODO AL CRISTIANISMO.

—INVIERNO—



CÓMO PASA EL TIEMPO... EL AÑO QUE VIENE HARÁ YA DOS QUE FUI EXPULSADO DE SALEM...

ME HE ACOSTUMBRADO BASTANTE A LA VIDA EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS, PERO ESTE FRÍO ME MATA...







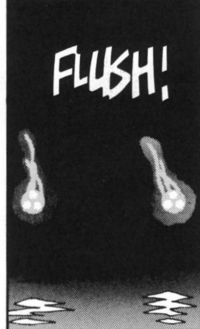
*EFECTO DE REFRIGERACIÓN DE SALEM: LA ENERGÍA ELÉCTRICA CONSUMIDA POR EL ASCENSOR ORBITAL DE SALEM SE OBTIENE ATRAYENDO EL CALOR DE LA ATMÓSFERA Y LIBERÁNDOLO EN EL ESPACIO. ES POR ELLO QUE LA TEMPERATURA EN LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS ES SIEMPRE ENTRE 5 Y 15 GRADOS CENTÍGRADOS MÁS BAJA QUE EN LOS YERMOS PÁRAMOS DE LOS ALREDEDORES.



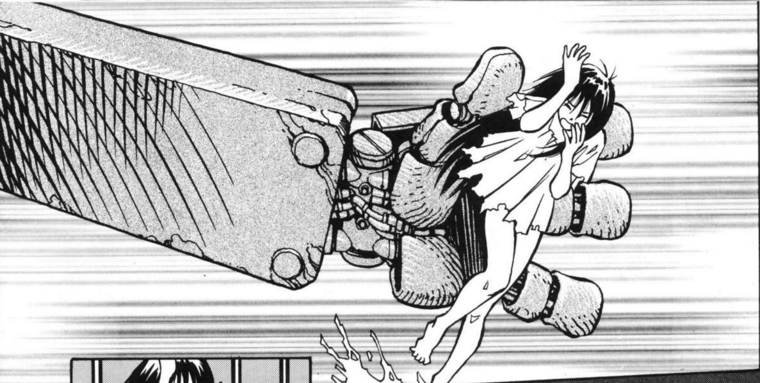

CLAC, CLAC.


¿PERO QUÉ ESTÁS HACIENDO AQUÍ, CON EL FRÍO QUE HACE...?
UH...





SHAN!




RA
SHU


¡VETE!

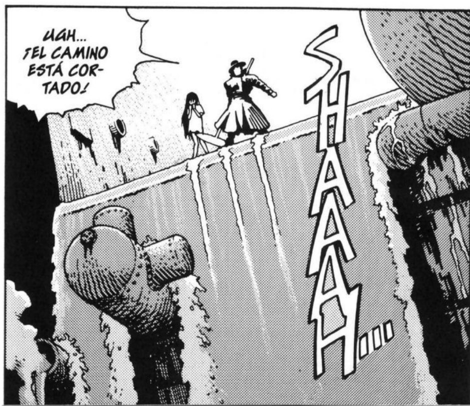



¡TSK!
¡¡NUNCA PODRÉ GANAR A ESTE MONSTRUO EN UN ENFRENTAMIENTO CARA A CARA!!
¡¡TENGO QUE HUIR!!

CLANK



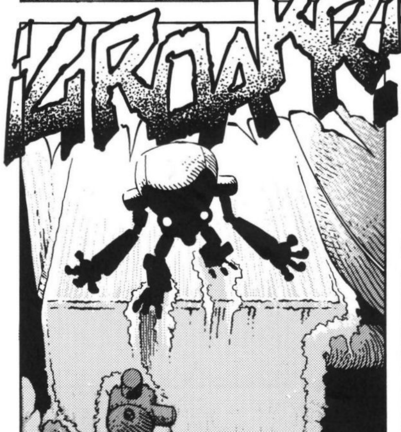




¡¡AGÁRRATE BIEN A MÍ!!
CLATCH!
¡CHAC!

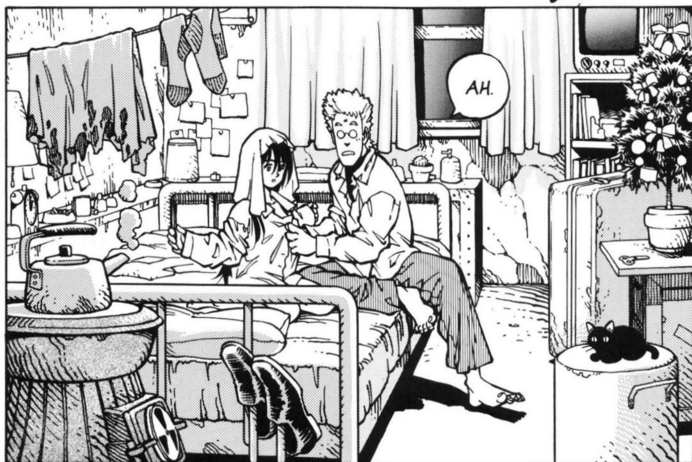

¡YUUUJUUU!

¡GROORRR!


¡ZROWRR!


ARF.
ARF.
CREO QUE LO HEMOS CONSEGUI-DO...


...
BRR... BRR...


YA ES-
TOY EN
CA...
¡CHAS!

AH.

HO...
HOLA.


TE... ¡TE DIGO QUE TE EQUIVOCAS! ¡ESTA CHICA...! UGH...

BLAM!









YO QUE CREÍA QUE A LAS MALAS PODRÍA IR A DORMIR A TU CASA...

BUENO...

¿ASÍ QUE TÚ TAMPOCO TIENES UN TECHO?





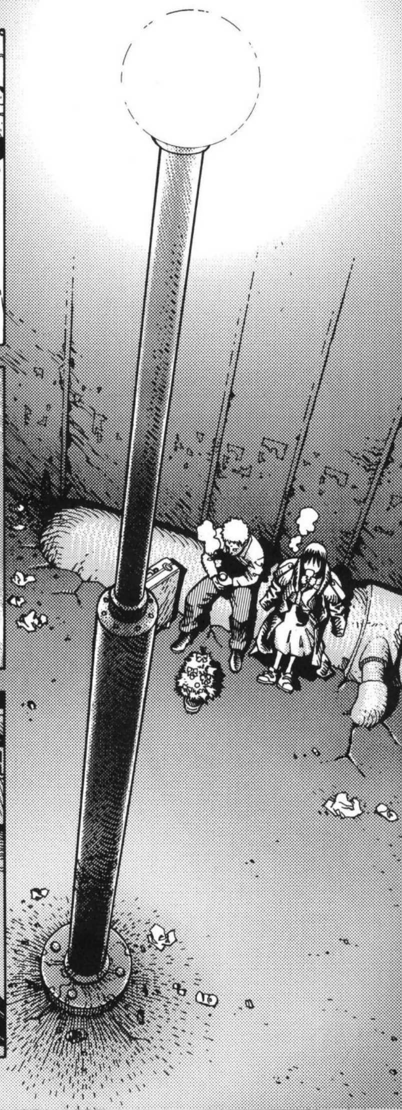
¿Y AHORA QUÉ...?

NO TENGO DINERO NI PARA PAGARME UN HOTEL BARATO...

EN EL PEOR DE LOS CASOS...

...ES POSIBLE QUE MAÑANA NO PODAMOS VER EL SOL DEL ALBA...

DOS CACAOS, POR FAVOR.









VERÁS...

...YO SOY UN CAZADOR-GUERRERO Y MIS INGRESOS SON MUY IRREGULARES.

DE JOVEN, EN MI PATRIA, ESTUDIÉ MEDICINA.

DESDE QUE LLEGUÉ AQUÍ, HE ESTADO LUCHANDO TODOS LOS DÍAS PARA SOBREVIVIR...

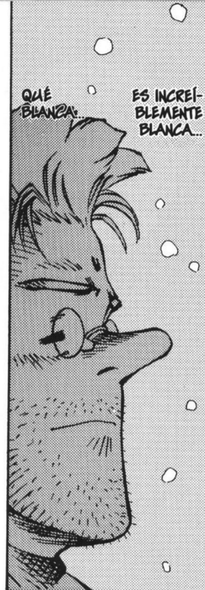
PERO TODOS TENEMOS UN SUEÑO. Y EL MÍO ES...

¡EL DE TENER ALGÚN DÍA MI PROPIA CONSULTA!

¡¡CON UN GRAN LETRERO EN LA PUERTA QUE PONGA "CONSULTA IDO DAISUKE"!!


?
FLOP!

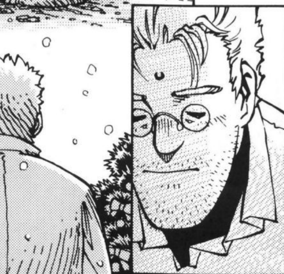

ES LA PRIMERA VEZ QUE VEO NEVAR...
¡AAH!
¡AAJJA!


QUÉ BLANCA...
ES INCREÍBLEMENTE BLANCA...


FLOP!
¡NIEVE...!


¡JIAAA, JA, JA!


PARECE INCREÍBLE QUE TAMBIÉN AQUÍ CAIGA UNA NIEVE TAN BLANCA...










OYE, PAISANO...


FIDEOS
TIENES CARA DE NO TENER ADÓNDE IR...


TÚ ERES EL MÉDICO QUE ME AYUDÓ CUANDO ME DESMAYÉ HACE UNOS DÍAS, ¿VERDAD?
¿TE ACUERDAS DE MÍ?
SÍ... TE LLAMABAS GONZU...

HUMMM... PUES VAYA DESASTRE...
PARECE QUE NO TIENES MUCHA SUERTE CON LAS MUJERES, CHICO.
JE, PUES NO...









VERÁS, TENGO UN AMIGO...
SE LLAMA GAUSS Y ES CIBERMÉDICO.
ES UN VIEJO TESTARUDO PERO ES MUY BUENO EN SU TRABAJO.
¿Y SABES QUÉ? PUES QUE BUSCA A UN AYUDANTE.
¿TE GUSTARÍA PROBARLO?
PU... PUES ME ENCANTARÍA...
PSSS.
GÑÑ Ñ...
PUUF!
¡UAAAAHH! AL... ¡¡ALGO CON LO QUE FREGAR ESTO...!!
¿¡TAN GRAVE ES SU AMNESIA QUE INCLUSO SE HA OLVIDADO DE IR AL BAÑO!?



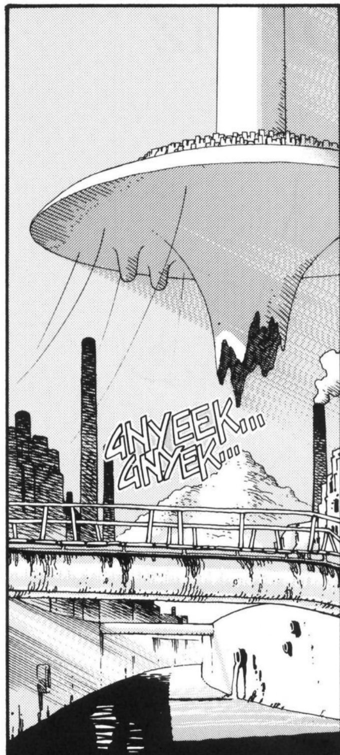
HISTORIA PARALELA DE GUNNM

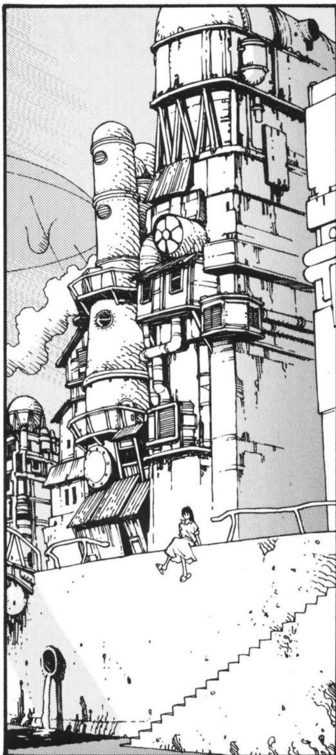
NOCHE DE PAZ

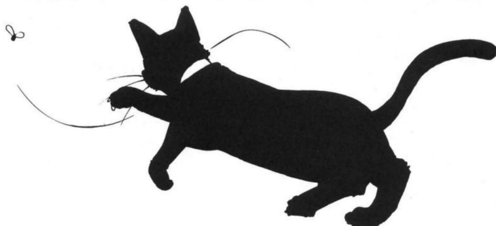
(2.ª PARTE)



—PRIMAVERA—







...

UF, YA EMPIEZA A HACER CALOR...

¡CAROL, TE QUEDAS SOLA EN CASA!





CLAK!
CLAK!

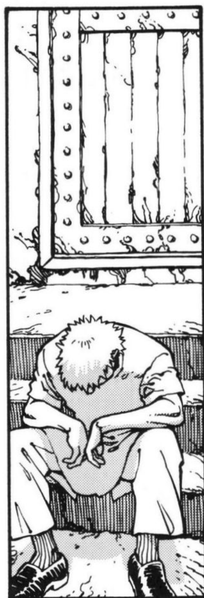
















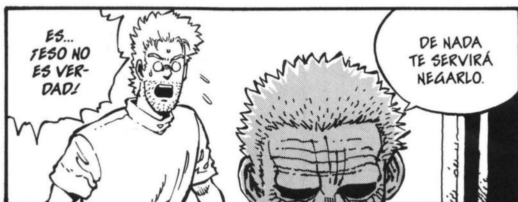


*JURAMENTO DE HIPÓCRATES: JURAMENTO QUE DEFINE LA MORAL DE LOS MÉDICOS LEGADO POR HIPÓCRATES (460 A. DE C. - ?), MÉDICO DE LA ANTIGUA GRECIA.


Y CREO HABERTE CO-RRESPONDIDO ENSEÑÁNDO-TE MEDICINA CIBERNÉ-TICA.
PERO... LA OPERACIÓN DE HACE UN MO-MENTO...

...

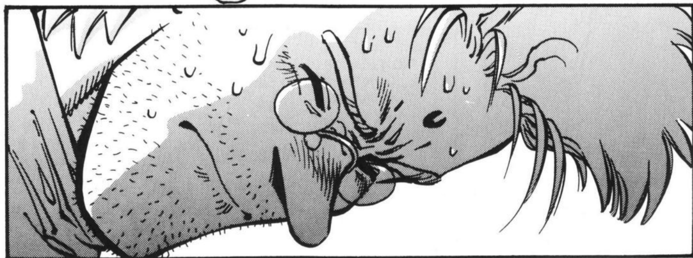
CREO QUE TÚ, CHICO...
¡...EN TU FUERO INTER-NO, ABORRE-CES A LOS CÍBORGS!

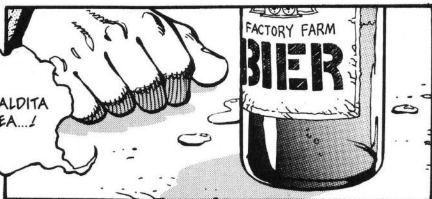
¿¡CÓ-MO!?

ES... ¡ESO NO ES VER-DAD!
DE NADA TE SERVIRÁ NEGARLO.

PORQUE TUS DEDOS TE DELA-TAN.
Y MIEN-TRAS TE SIENTAS ASÍ...



"...NUNCA LLEGARÁS A SER UN CIBERMÉDICO."




MIERDA...
¡MALDITA SEA...!
FACTORY FARM
BIER


HIC...
YO... ¡YO SOY MÉDICO...!


¡NO TENGO NINGUNA INTENCIÓN DE CONVERTIRME EN REPARADOR DE CHATARRA...!
GLUG.


BIE

HEY...
ESO ES MÍO...
HAS BEBIDO DEMASIADO...
...Y ESO NO ES BUENO, AMIGO.
...IDO.

¿QUIÉN ERES TÚ...?

ME LLAMO DEDEKINT.
¿PUEDO ROBARTE UN POCO DE TU TIEMPO?

HAZLO POR UN COMPATRIOTA, VAMOS.

!!



CARAM-
BA, SÍ QUE
TARDA IDO
HOY...

SÍ.

FUAAHH...
ME VOY A
DORMIR...
VALE.



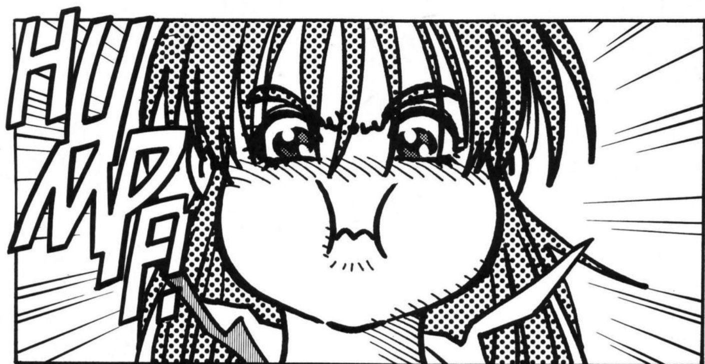


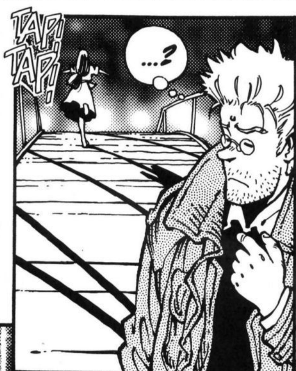
¡IDO!


¡IDO!
BIEN...
...VE-
NIDO.
¡A
CASA!


SILENCIO...
¡A DOR-
MIR!




HUMPF!

TUMP!
¡AY!

TAP! TAP! TAP!
...?

AH!




¡CAROL!



LO SIEN-TO.
ME HE PORTADO FATAL.
KILL FUCK DIE
SNIF SNIF





¡TE ODIO!
SNIF SNIF



¿DAMOS UN PASEO...?

JE, JE, JE... OYE, CHIQUI-LLA, ¿UNA CI-TA A ESTAS HORAS?

POPCORN 200¢
COKE 100¢

CHIMNEY HIGH

¿OS APETECE SU-BIR AL MONTACAR-GAS DE CHIMNEY HIGH, LA CONSTRUC-CIÓN MÁS ALTA DE LA CIUDAD DE LOS DESPER-DICIOS?

¡JE, JE!

¡SI SUBÍS AHORA, PODRÉIS DISFRUTARLO HASTA EL AMA-NECER POR EL MÓDICO PRECIO DE 100 CHIPS!

¡SUBI-MOS!

HE... ¡HEY!

UN... ¡UN MO-MENTO!

¡CAROL! ¿¡SEGURO QUE NO QUIE-RES IR A NIN-GUNA OTRA PARTE!?

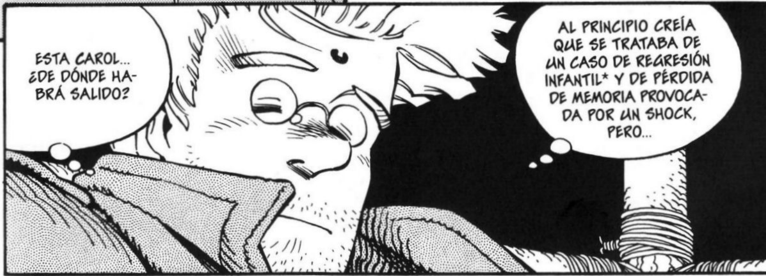
CHIMNEY HIGH

CHIMNEYHIGH

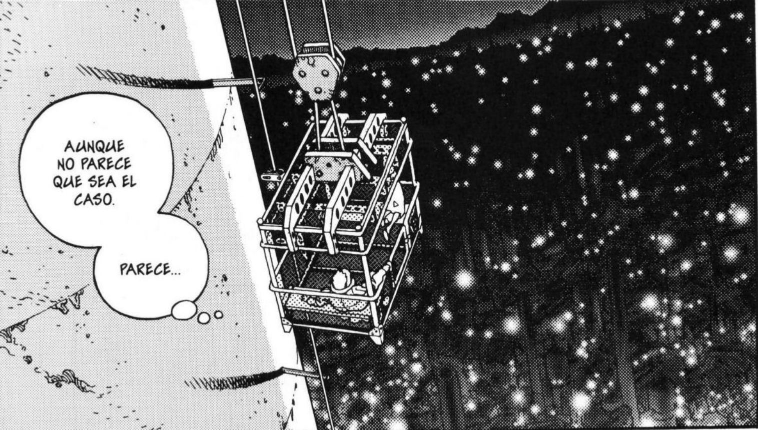








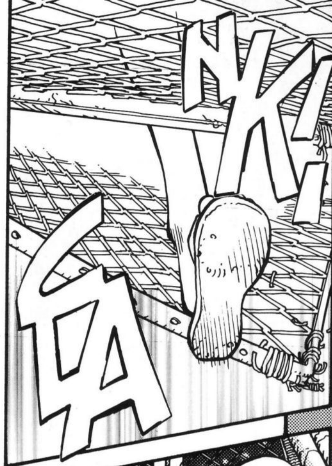
*REGRESIÓN INFANTIL: SÍNDROME QUE CONSISTE EN LA ADOPCIÓN DE PATRONES DE COMPORTAMIENTO INFANTILES QUE SURGE CUANDO UN ADULTO SE ENFRENTA A CONSIDERABLES DOSIS DE ESTRÉS. SE CREE QUE LA REGRESIÓN ES UN MECANISMO DE DEFENSA PSICOLÓGICO.







*KASPAR HAUSER: 1812-1833. NIÑO DE PROCEDENCIA DESCONOCIDA QUE FUE INTERNADO EN NUREMBERG EN 1828. CUANDO LE ENCONTRARON TENÍA UN GRADO DE INTELIGENCIA SORPRENDENTEMENTE BAJO, PERO AL CABO DE POCOS AÑOS CONSIGUIÓ UN NIVEL DE EDUCACIÓN NOTABLE. FUE ASESINADO A LOS 21 AÑOS, HECHO QUE PUSO PUNTO Y FINAL A SU MISTERIOSA VIDA.




¡AH!


¡CA-
RO...!


...
UMPF!


AH...


¡AAH!


HA CAÍDO...

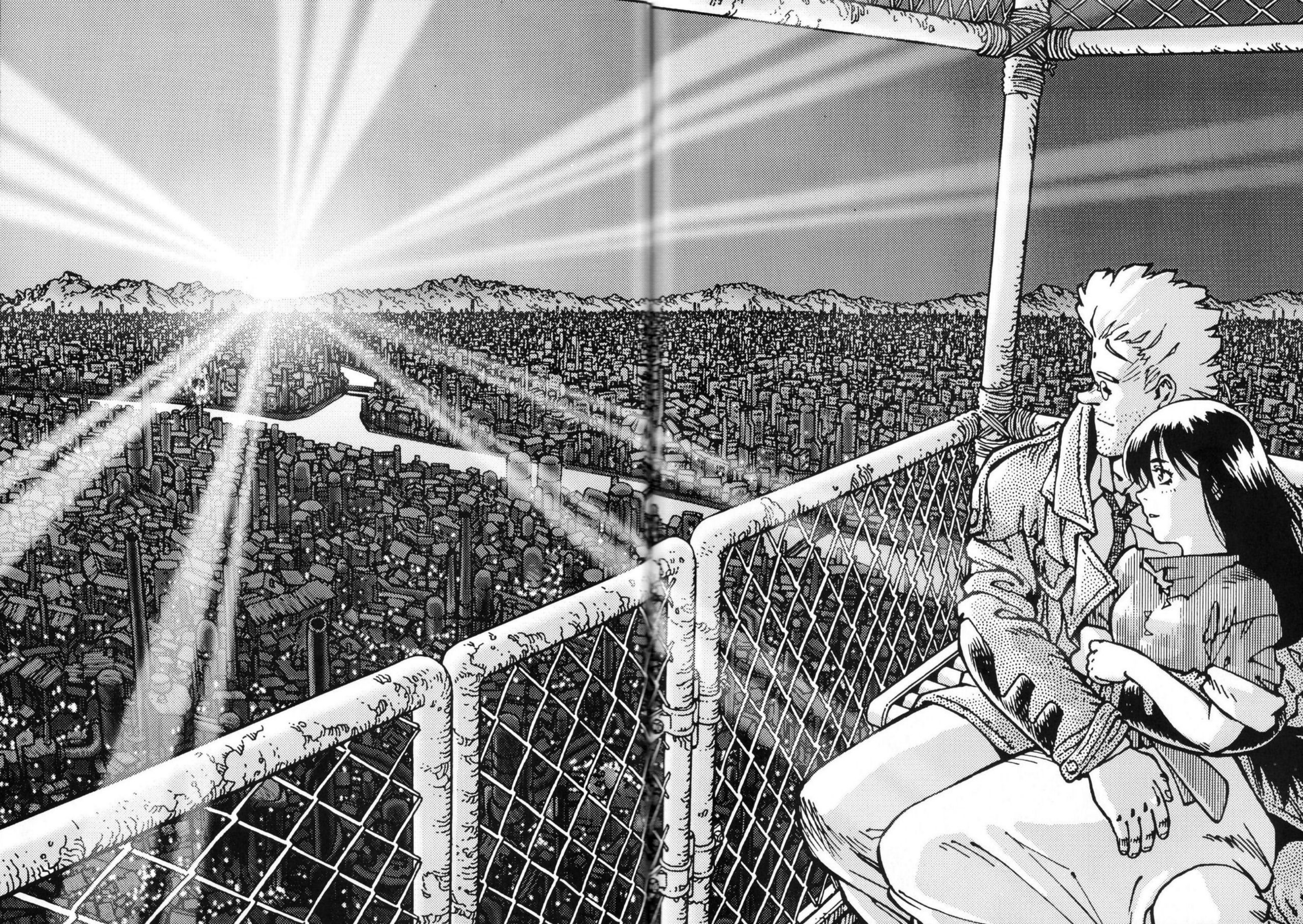
ZAP!

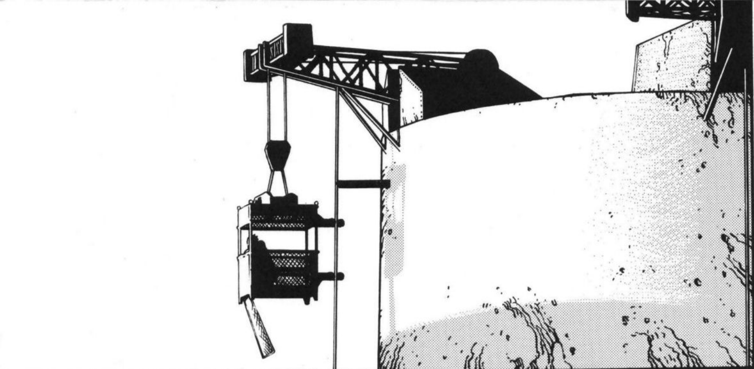

DUELE.

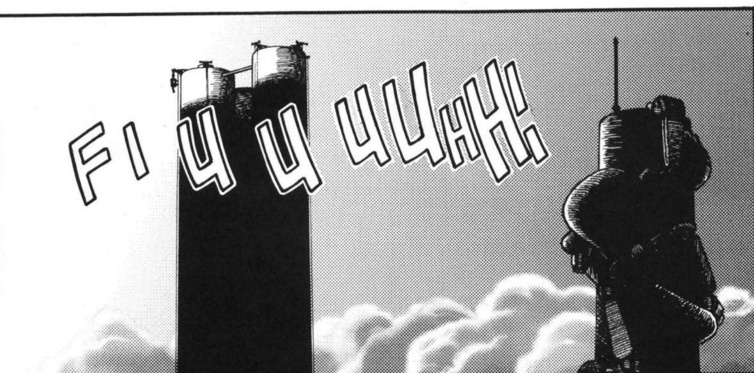


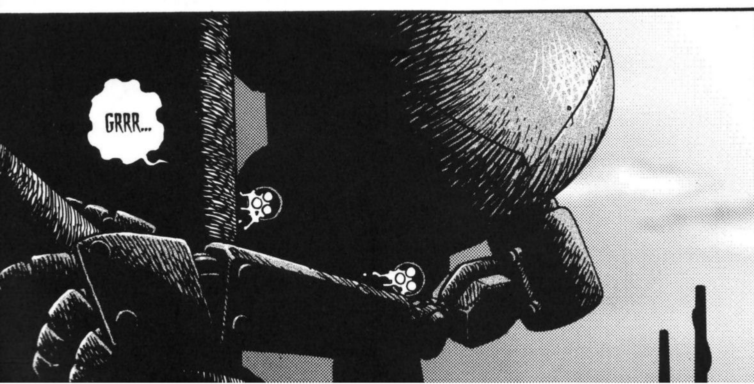

TE COMPRARÉ UNAS NUEVAS ...
PERO NO TE MUEVAS, ¿VALE?
VALE.


YA AMANECE.



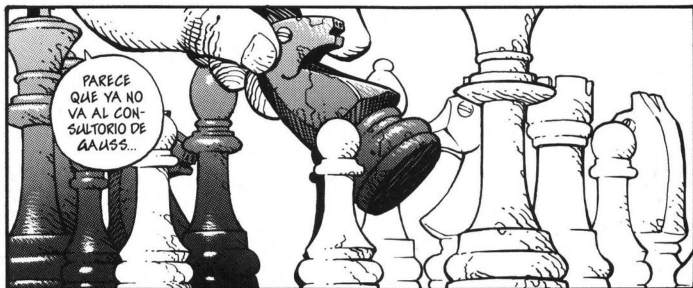



FIUUUUHH!


GRRR...

GRRRRRR.

—VERANO—


PARECE QUE YA NO VA AL CONSULTORIO DE GAUSS...


¿DÓNDE ESTARÁ PERDIENDO EL TIEMPO?
SI LO PONGO AQUÍ, ENTONCES... MMM...
¡AH, HEY, TÚ!


...




CLAC, CLAC.





MANSIÓN DEDEKINT.


UFF...
¡OPERACIÓN TERMINADA!
MUY BIEN. ¡QUÉ MARAVILLOSA TÉCNICA!
PLAS! PLAS!


¡¡ERES TAN BUENO COMO PENSABA!!
A VER... INTENTE MOVERLO...


AAAH.
MI... ¡MI BRAZO ES DE VERDAD...!
Y ADEMÁS TIENE UNA PIEL TAN SUAVE COMO LA DE UN BEBÉ. NO HAY IMPERFECCIÓN ALGUNA.


ENTONCES PODRÁ RECUPERAR SU BELLEZA NATURAL.
LAS CICATRICES DE LA OPERACIÓN SE DESVANECERÁN EN UNA SEMANA.
POR SUPUESTO, SE TRATA DE SU BRAZO.
PORQUE LO HEMOS CREADO A PARTIR DE SU ADN.


¡¡MUCHÍSIMAS GRACIAS, DOCTORES!!


JU, JU... ME ENCANTA ESTE TRABAJO EN EL QUE LOS PACIENTES SE MUESTRAN AGRADECIDOS...
Y A MÍ...

EN CUALQUIER ÉPOCA DE LA HISTORIA, LAS MUJERES HAN DESEADO Y SIGUEN DESEANDO LA BELLEZA.

Y LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS NO ES NINGUNA EXCEPCIÓN...

Y EN ESTO SE BASA MI IDEA.

CONVERTIR EN MIS CLIENTES A LAS MUJERES QUE HAN PERDIDO ALGUNA PARTE DE SU CUERPO Y QUE HAN TENIDO QUE SUSTITUIRLO POR COMPONENTES METÁLICOS.

¡USAR LAS TÉCNICAS DE SALEM PARA CLONAR MIEMBROS Y ÓRGANOS PERDIDOS Y PODERLOS TRASPLANTAR!

PERO YO SOLO NO PUEDO HACERLO TODO... NECESITO AYUDA.

¡NECESITO A ALGUIEN QUE CONOZCA AL DEDILLO LA ANATOMÍA HUMANA, A UN AUTÉNTICO CIRUJANO!

LOS MÉDICOS CLANDESTINOS DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS NO SON SUFICIENTEMENTE BUENOS...

¡PERO POR FIN TE HE ENCONTRADO A TI, IDO!

¡DOCTOR DEDEKINT!

¡¡TÚ ERES EL SOCIO QUE EL CIELO ME HA OTORGADO!! ¡JUNTOS, HAREMOS QUE ESTE NEGOCIO PROSPERE!

PASH!

¡¡ESTOY DE ACUERDO!!

"ES LO QUE DESEABA ..."

"LO SIENTO MUCHO POR EL DOCTOR GAUSS... PERO YO NO SIRVO PARA CIBERMÉDICO..."

"EN VEZ DE ELLO, PUEDO DEVOLVERLES UN CUERPO SANO A LOS POBRES Y DESDICHADOS CÍBORGS... ES LA ASPIRACIÓN MÁS NOBLE A LA QUE PUEDO ASPIRAR COMO MÉDICO..."

—DE NUEVO, EL INVIERNO—











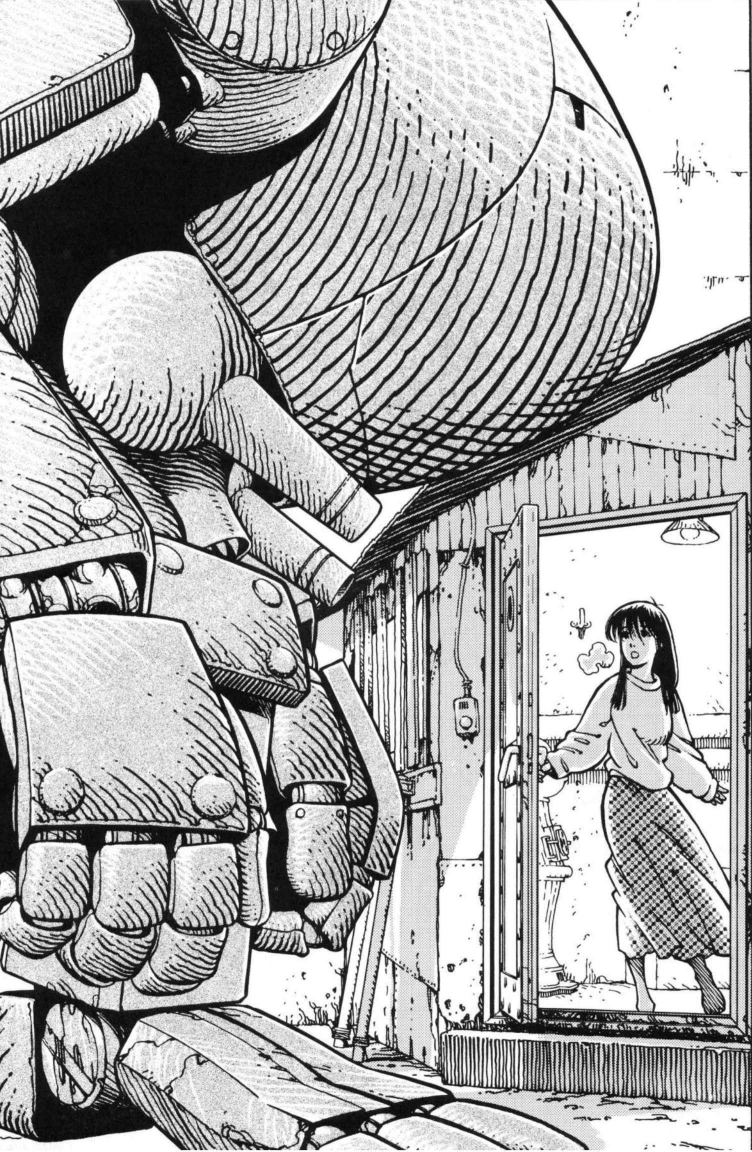
TODO DUERME EN DERREDOR...











¡AAH!
WAUH...



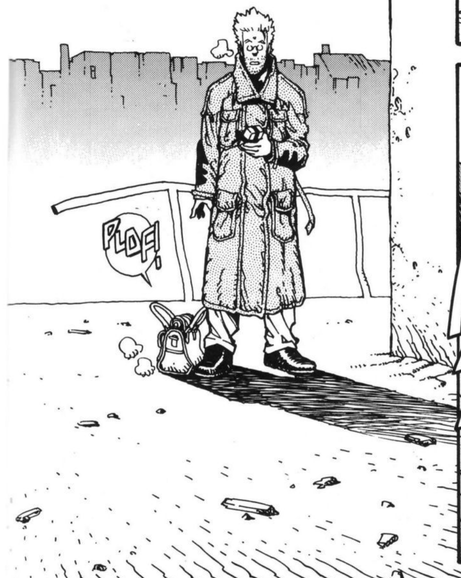
HISTORIA PARALELA DE GUNNM

NOCHE DE PAZ

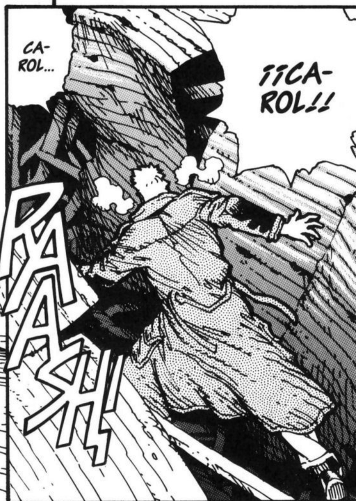
(3.ª PARTE)






PLOF!

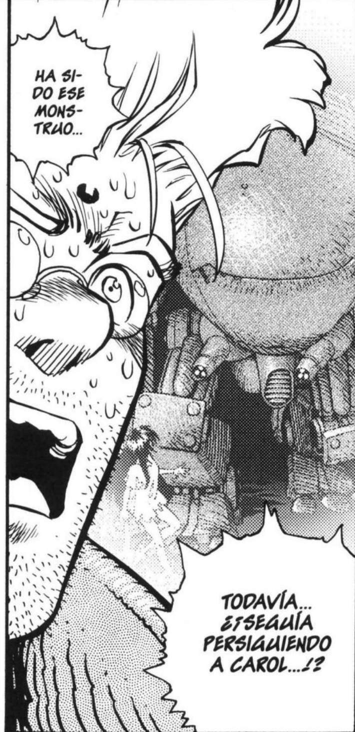

QU...
¿¿QUÉ HA PASADO ...!?


CA-ROL...
¡¡CA-ROL!!
PAASH!


MIAAAU.
BLUPS!


GA-LLY.



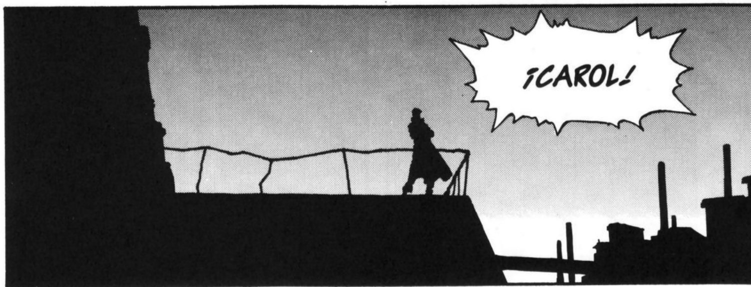

HA SIDO ESE MONSTRUO...
TODAVÍA... ¿¡SEGUÍA PERSIGUIENDO A CAROL...!?

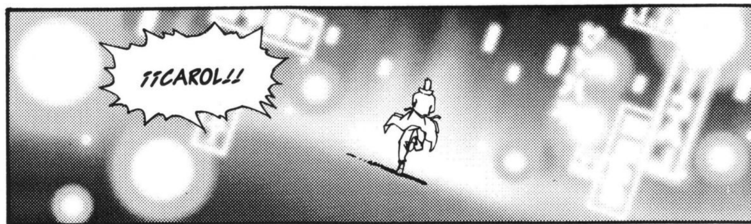
...¡¡


BRRR!


BRR!

¡CAROL!

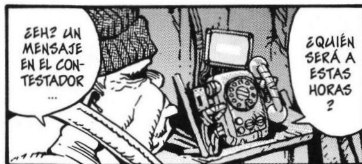

¡CAROL!


¡¡CAROL!!



¿QUÉ HACES AQUÍ?
¡HEY! ¿ESTÁS BIEN?

ME GUSTARÍA SABER LO QUE HA PASADO...
...PERO, POR LO QUE VEO, NO VAMOS A PODER HABLAR MUY CÓMODAMENTE...

VAMOS, TÓMATE UNA SOPA Y ECHA UNA CABEZADITA.
HABLAREMOS LUEGO.

¿EH? UN MENSAJE EN EL CONTESTADOR ...
¿QUIÉN SERÁ A ESTAS HORAS ?


¡¡AYÚDAME, IDO, AYÚDAME!!


SHAS!




¡PLIC!


LO... LO HAN GRABADO HACE SÓLO UNA HORA.
QU... ¿QUÉ HACEMOS, IDO?


AMPLÍA LA IMAGEN DEL FONDO.





PARECE UN ÁRBOL...

Y TIENE UNOS ADORNOS ELÉCTRICOS MUY RAROS.

ES...

...ES UN ÁRBOL DE NAVIDAD.

QUE YO SEPA...

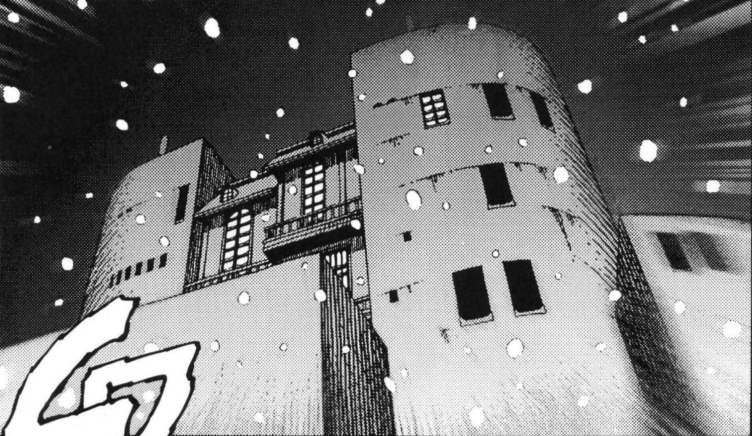
"...EN TODA LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS, APARTE DE YO MISMO..."








¡...SÓLO
HAY UNA
PERSONA...
...QUE TENGA
UN ÁRBOL
DE NAVIDAD!














ÉSTE ÁRBOL ES UN ABETO QUE TRAJE ESPECIALMENTE DE UNA GRANJA SITUADA A 600 KM DE DISTANCIA.

¡ES MI ORGULLO!

BLAM!

¡KIAAAAAAAAAAHHH!



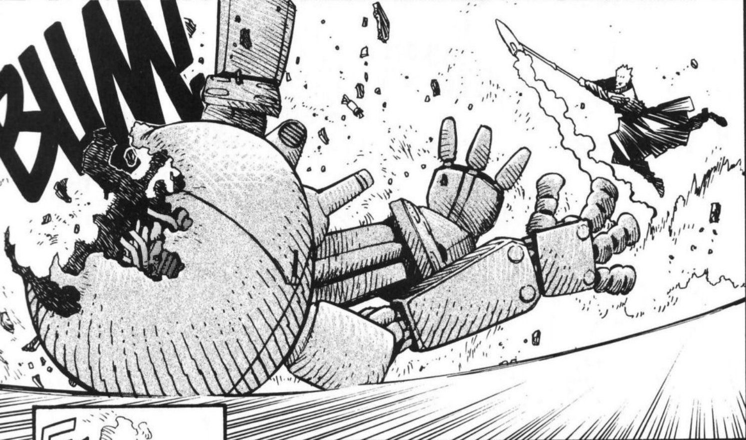



PROHIBIDO
EL PASO
¡UOOOOOOOHHHHHH!

¡¡MUERE DE UNA VEZ, MONSTRUOOOOOO!!






BUM


FSSHH!!!
FSSHH.


¡MIERDA! ¡ESTOY EN BAJA FORMA...!
FSSH...


GRR.
RR...


¿¡TIENES BASTANTE...!?
ARF.
ARF

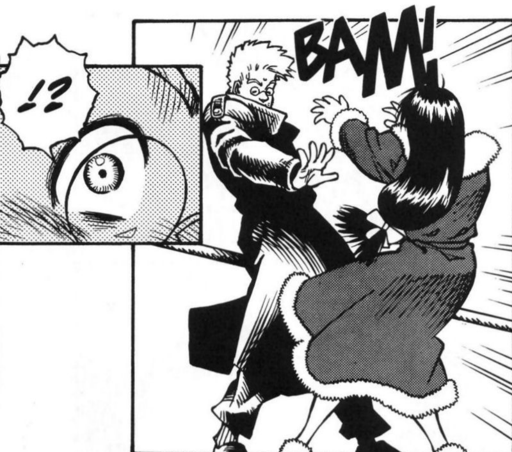
FABULOSO... ♥

CAROL.

ES... ¿ESTÁS BIEN, CAROL?

SÍ...

BÉSAME... IDO.


!?
BAM!


TÚ... ¡TÚ NO ERES CAROL...!
¿¡QUIÉN ERES!?


...




GRR...


¿PERO QUÉ DICES...? CLA-RO QUE SOY CAROL...


¡BASTA DE FARSAS! ¡VETE A JUGAR A OTRA PARTE!


TSK.


ESTO HA IDO DEMASIADO LEJOS.
PAKIRA, AÑADIRÉ LOS DESTROZOS QUE HAS CAUSADO A LA FACTURA DE LA TERAPIA...


!?
?


QU... ¿¡QUÉ SIGNIFICA ESTO!?
¿¡DÓNDE ESTÁ LA AUTÉNTICA CAROL!?

BIEN, HAREMOS DE NUEVO LAS PRESENTACIONES.

ELLA ES LADY PAKIRA, MI CLIENTA.

ESTA MAÑANA LA HE INTERVENIDO, Y ACABA DE VOLVER A SU VERDADERO CUERPO.

MI CUERPO ESCAPÓ POR UN ERROR SUYO, DOCTOR...

¡¡ASÍ QUE NO SE ATREVA A COBRARME LA REPARACIÓN DE LA PARED!!

ELLA SUFRIÓ UN ACCIDENTE EN EL QUE TODOS SUS ÓRGANOS, EXCEPTO EL CEREBRO, TUVIERON QUE SER REEMPLAZADOS, CONVIRTIÉNDOSE ASÍ EN UN CÍBORG COMPLETO.

ELLA ME CONTRATÓ Y YO, A PARTIR DE CÉLULAS DE SU CEREBRO, CONSTRUÍ UN CUERPO CON EL FIN DE TRASPLANTARLE EL SISTEMA NERVIOSO... ES DECIR, UN CLON DE CUERPO COMPLETO.


¿¡DE TODO EL CUERPO!? ¿¡HAS CLONADO A UN HUMANO ENTERO!?
¿¡VAS A DARME TÚ LECCIONES DE ÉTICA!?
UN HOMBRE COMO TÚ DEBERÍA SABERLO... ¡¡EL ÚNICO MODO DE CURAR A UN CÍBORG ABSOLUTO ES CREANDO UN CUERPO COMPLETO!!


SUPONGO QUE YA LO IMAGINAS...


...TU "CAROL" NO ES MÁS QUE UN CLON MÍO...
POR LO TANTO, SU CUERPO ME PERTENECE.

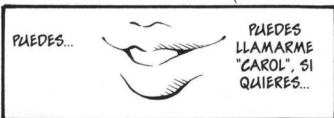

NO... NO PUEDE SER...

¿¡DE QUÉ TE SORPRENDES, IDO!?
¡HASTA AHORA NO TE HABÍA IMPORTADO TRASPLANTAR ÓRGANOS CLONADOS!
¡AAAH! ¡NO SE ENSAÑE CON IDO!
¿ES QUE NO ENTIENDE EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA "AMOR", DOCTOR DEDEKINT?





¡VAMOS! ¡¡DI QUE ME AMAS!!





CAROL...





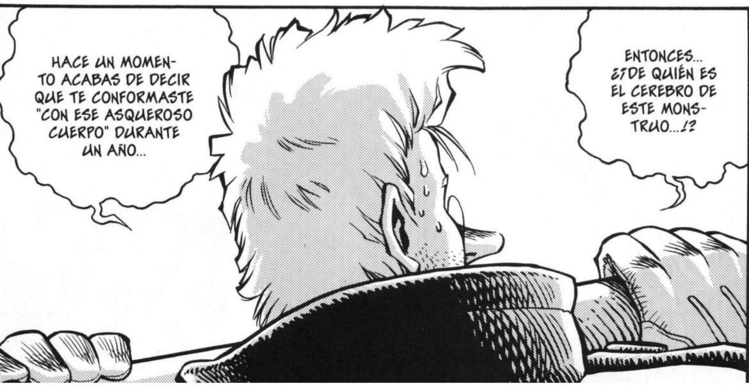
BMMM...
GRR...
¡MAL-
DITO
MONS-
TRUO!
BAM!
¡AAAAH!
¡¡TODA-
VÍA SE
MUE-
VE!!
BRRR...

¡MÁ-TALE!

¡¡MÁTA-LE DE UNA VEZ!!







¿QUÉ QUIERES QUE TE DIGA, IDO?

¡YO SOY CAROL Y ESO ES UN MONSTRUO! ¿TIENES ALGÚN PROBLEMA CON ESO?

JA, JA, JA, JA, JA, JA.

BA... ¡BASTA!

¡¡VAMOS, LO QUE TIENES QUE HACER ES DARLE EL GOLPE DE GRACIA!!

¡¡APLASTA ESE HORRENDO CEREBRO Y HAZLO TRIZAS!!

FUMP!
¿¡EH!?
SHIIII!


¡UAAAAAAH!


ZWUMM
ZWUMM!
KLAK!
ANK!
CRASH!
BOOM!





CRASH!

¡PLUSCH!

FWOOSH!

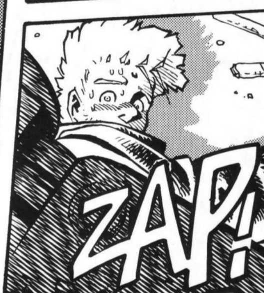




FWOOSH!

FSHHHH!!





WHUMP!





FROSH!

NYEEK!

BRAAM!

BRAAM!



¡CAROL!

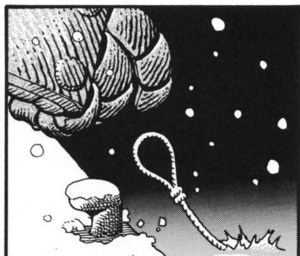
¿¡ERES TÚ CA-
ROL!?

BROOOH...!

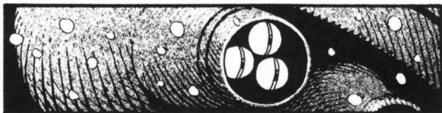
CRASH!













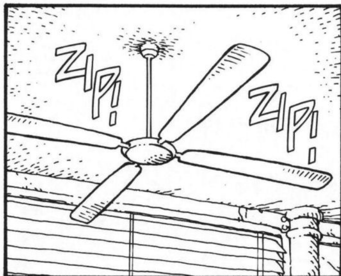
¡¡CAROOOOOOOOOL!!



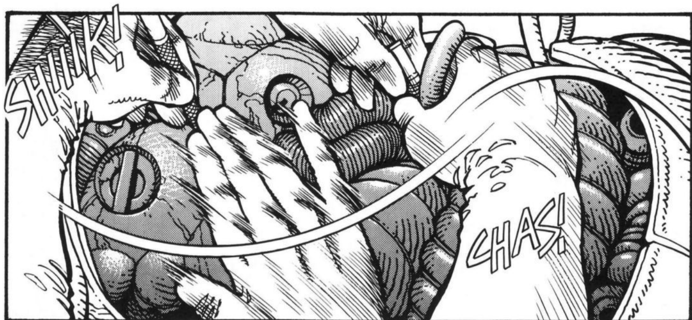
—EPÍLOGO—

GAUSS
DOCTOR EN CIBERNÉTICA

FSSH!
FSSH!






SHIIIK!
CHAS!

BJIIIH...
BJIIH...

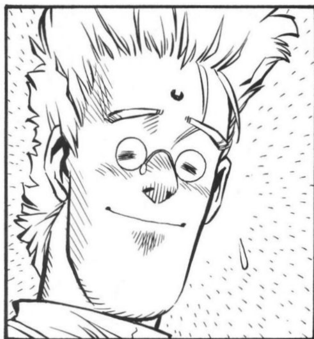

TIKI
TIKI!

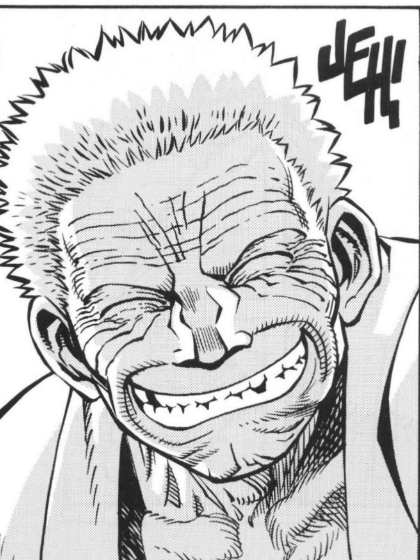

...

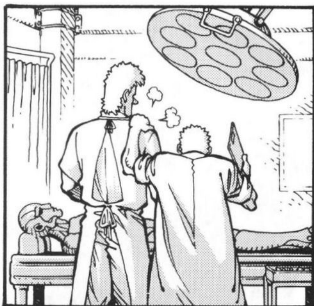

CLAK!


UFF!

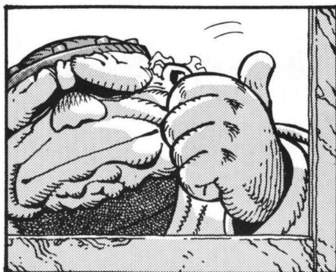

TAP!




JEH!







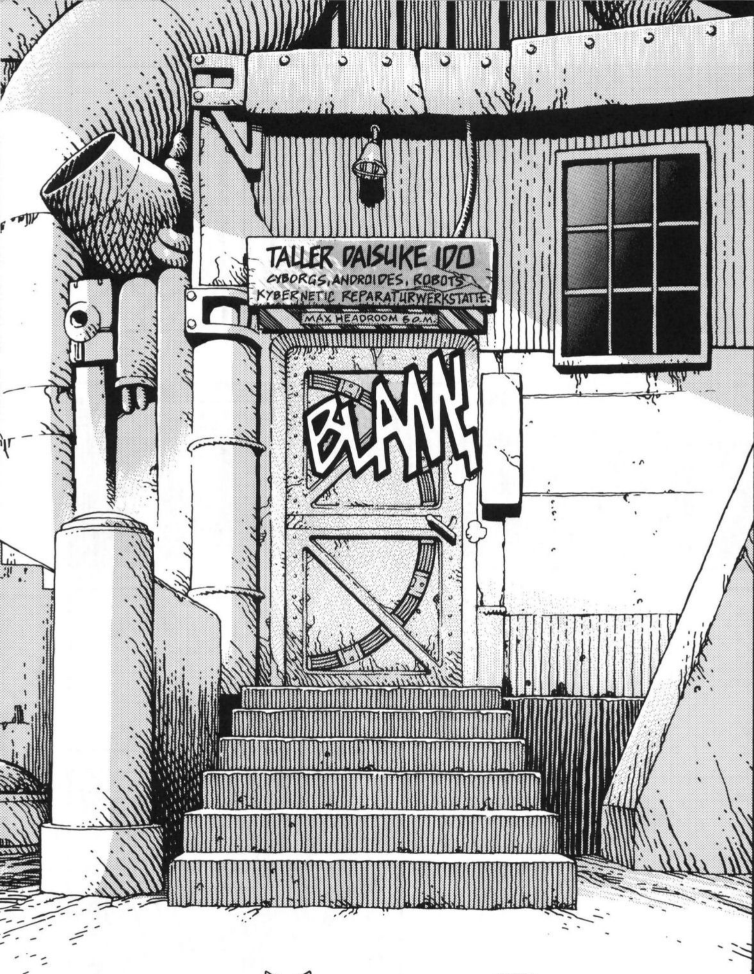


R DAISUKE IDO








TALLER DAISUKE IDO
CYBORGS, ANDROIDES, ROBOTS
KYBERNETIC REPARATURWERKSTATTE.
MAX HEADROOM 6.0 M.
BLAM

CONTINUARÁ

GUNNM WORKS

Las páginas que componen la sección **"Gunnm Works"** se centran en la presentación de los diseños preliminares y de las notas con las ideas de **Yukito Kishiro** con relación a ***Gunnm.***
La obra ***Gunnm*** no es únicamente un cómic que se puede leer en las páginas de una revista o de un tomo, sino que también se han desarrollado una novela, dos OVAs y un videojuego alrededor de la idea. Así, ***Gunnm*** ha acabado tomando la forma de una retahíla de diferentes obras "multimedia". En dichas obras se cuenta con personajes exclusivos y con explicaciones desde puntos de vista que difieren ligeramente de la versión en cómic, aunque los temas y personajes principales en los que se basan cuentan con personalidades y presencias sólidas y consolidadas.
Bien podría afirmarse que todo ello ha sido gracias a la fuerza y la energía del creador **Yukito Kishiro,** si bien es verdad que el mundo y los personajes que él creó no nacieron en cuestión de una noche. Para crear todas estas obras, **Kishiro** tuvo que invertir ingentes cantidades de esfuerzo y trabajo. Los bocetos y diseños que se muestran en estas páginas no sirvieron solamente como bases para no olvidar la idea preliminar, sino que podría decirse que constituyeron el campo de batalla o el líquido amniótico a través del que se desarrollaron las distintas obras.
Así pues, las obras de las que ahora podemos disfrutar todos no fueron más que uno de los caminos tomados por **Yukito Kishiro,** que tuvo que elegir entre innumerables bifurcaciones y disyuntivas en todos y cada uno de los pasos del proceso de creación. Por ello, aprovechando la salida al mercado de esta **"Edición Definitiva",** queremos aprovechar la oportunidad de presentar, aunque sea de refilón, las raíces de esta obra y las bases y disyuntivas del creador **Yukito Kishiro.** Creemos que de este modo proporcionamos una ayuda para poder disfrutar todavía más de ***Gunnm.*** Es muy posible que, presentando a los lectores el "trabajo" que **Kishiro** desarrolló alrededor de ***Gunnm,*** el lector pueda degustar todavía más la obra, profundizando en el entendimiento de la visión del mundo que ésta presenta.
Éstos son, a grandes rasgos, los objetivos de **"Gunnm Works".** Entre estos documentos se pueden encontrar ideas desechadas y errores de argumento previos a la publicación, por lo que sin duda constituyen un valioso elemento. Esperamos que disfrutes de la sección. (Equipo editorial.)

01



GUNNM CRONOLOGÍA

Esta tabla cronológica fue creada por el mismo autor, **Yukito Kishiro.** En ella se encuentran todos los personajes, episodios y sus distintas correlaciones aparecidas en el total de la obra. Se trata de un valioso elemento para comprender el trasfondo de ***Gunnm,*** que en la versión cómic sólo aparece en forma de imágenes y diálogos. (Equipo editorial.)

Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyomi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyomi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyomi).

AÑO	SUCESO
? A.K.	Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial que fue el punto de partida del posterior "Melchizedek".
? A.K.	Geo-desastre. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de los polos que conlleva alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continuos desastres terminan con la civilización y amenazan seriamente con extinguir la humanidad.
440 A.K.	Empieza el plan de recuperación humana gracias a Melchizedek. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
370 A.K.	Melchizedek crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la Luna.
345 A.K.	Se crea el sistema de ascensor circular que une la superficie con las colonias orbitales, denominado "La escalera de Jacob".
340 A.K.	Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con Helio 3.
330 A.K.	Se crea la primera colonia en Marte.
315 A.K.	Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empiezan las operaciones de terraformación en Venus.
300 A.K.	Se crea una colonia en Galileo, satélite de Júpiter. En esta época, se establece la tecnología para crear cyborgs completos.
290 A.K.	Surge la técnica Panzer Kunst en Marte.
260 A.K.	La Federación Joviana de Galileo empieza la construcción de Tobosfia.
230 A.K.	Melchizedek altera la estructura del ascensor orbital y crea Jeru y Salem.
220 A.K.	Melchizedek empieza la construcción del sistema de transporte interestelar. Paralelamente, empieza la creación de un satélite productor de antimateria en la órbita baja del Sol. Un poco antes, en Marte, nace Yôko.
205 A.K.	El gobierno de Venus envía a un grupo de técnicos a Encélado, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y les ataca, lo cual provoca el "Incidente de Encélado". Éste fue el inicio de las guerras de terraformación.
200 A.K.	La nave interestelar en construcción es destruida. Ello hace que Melchizedek se encierre. Salem corta sus vínculos con el mundo exterior. La consecución en Jeru del proyecto Ladder pone fin a las hostilidades. Poco antes de estos hechos, Yôko desaparece.
195 A.K.	Entra en operación el sistema de Fábricas. Debido a la fuerte opresión, el Panzer Kunst acaba siendo abandonado y olvidado.
180 A.K.	Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fábricas.
170 A.K.	La población que rodea las Fábricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicios".
160 A.K.	Las Fábricas introducen a los deckmen y al Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicios.
150 A.K.	Empieza el establecimiento de circuitos de lucha subterráneos.
130 A.K.	Se inaugura el primer circuito de Motorball en el distrito oeste.
50 A.K.	Construcción de la "Hidropared" en las afueras de la Ciudad de los Desperdicios.
16 A.K.	Nova escapa de Salem.
15 A.K.	Nacimiento de Yûgo.
14 A.K.	Nacimiento de Kaos.
7 A.K.	Ido es expulsado de Salem.
6 A.K.	Estalla el "Escándalo Adam" en el mundo del Motorball → "Ashen Victor". Ido conoce a Carol → "Noche de paz".
5 A.K.	Jasugun y Esdog sufren un terrible accidente. Nova interviene el cerebro de Jasugun, que se corona campeón. El hermano de Yûgo es asesinado a manos de un cazador-guerrero.
3 A.K.	Nova proporciona a Makaku el cuerpo de gusano. Yûgo conoce a Vector y se trasplanta la mano de su hermano.
1 A.K.	Bigott suelta a mil TR-55 a la superficie como preparación para el Proyecto TUNED.
1 D.K.	Ido descubre a Yôko entre una montaña de residuos y la llama Gally. Nace Koyomi. Gally se convierte en cazadora-guerrero y derrota a Makaku.
2 D.K.	Gally se enamora de Yûgo, pero éste acaba muriendo en su camino hacia Salem. Gally empieza a practicar el Motorball. Lucha a muerte contra Jasugun. A su vez, se ofrece una recompensa por Zapan.
3 D.K.	Se inaugura el bar "New Kansas". Ido adopta a Shumira y Gally empieza a vivir sola. Lucha a muerte de Gally contra Dedo Sónico. → "Dedo Sónico" Nova proporciona a Den, una de las personalidades de Kaos, un cuerpo-armadura. Den viaja a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.
4 D.K.	Kaos va a la frontera junto a Jasmine. Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker. Muere Ido. Shumira se une a un grupo de voluntarios. Gally es reclutada por TUNED. [Nota: parte de esta frase se encuentra en la pág. 161.]
5 D.K.	Termina la construcción del laboratorio secreto de Nova, la Cúpula Granítica.
6 D.K.	Nova devuelve la vida a Ido.
9 D.K.	Den organiza el movimiento Barjack. Al mismo tiempo, empieza Radio Kaos. Empieza la construcción en la frontera sur de Ciudad Bashaku (Oficina Industrial de Bashaku). Ido descubre el secreto de los salemianos y acaba borrándose la memoria después de sufrir una gran angustia.
10 D.K.	Escapa el deckman número 50. G1 se encarga del asunto. → "La patria"
11 D.K.	Buick se convierte en periodista militar de Barjack.
12 D.K.	El coronel Bozzul se rinde ante Barjack. Fogya se especializa en cibernética y llega a la Ciudad de los Desperdicios. Ido empieza a vivir en la Granja 21, ocupada por Barjack, en calidad de médico permanente.
14 D.K.	Gally conoce a Fogya. Aniquilación de Boiling Metal. Ruw entra a trabajar como operadora. Koyomi entra en Barjack. Reencuentro de Gally con Ido. Puesta en marcha del proyecto TUNED de múltiple producción. Termina la rebelión de Barjack. Reestructuración de la Oficina de Vigilancia de Superficie. Gally es revivida por Nova en Salem. Melchizedek enloquece y se suicida. Gally arriesga su vida para salvar a Salem de la destrucción y convierte al ascensor orbital en un árbol nanomecánico. Kaos se une con Vector para controlar una rebelión en la Ciudad de los Desperdicios. Empieza la construcción de la Torre de Salem.
16 D.K.	Koyomi publica el recopilatorio de fotografías "Crónicas de la Guerra de Bashaku", que se convierte en un best-séller. Se reconstruye el bar Kansas 4.
19 D.K.	Termina la construcción de la Torre de Salem. Revive Gally, que se creía muerta. Reencuentro con Fogya. Publicación del recopilatorio de fotografías "La Torre Celeste".



DECK MAN

Juego de rol de ***GUNNM***
Nuevo diseño de los deckmen

Los deckmen son unidades de proceso de información semi-autónomas (robots) con ciertas partes biológicas. Se cree que son una especie de agentes de las Fábricas en la Ciudad de los Desperdicios, pero eso no es así en realidad, puesto que se utilizan hasta en los mismísimos confines del Sistema Solar.

La base arquitectónica estructural de los deckmen fue establecida hace unos 300 años aproximadamente. Contrariamente a la tecnología de cyborgs completos, basada en crear máquinas que sirvieran de soporte a los humanos (o sólo a sus cerebros), la tecnología deckman se basaba en cerebros (o partes biológicas humanas) que sirvieran de soporte a las máquinas. Es decir, se trataba de una base tecnológica totalmente opuesta a la cibernética.

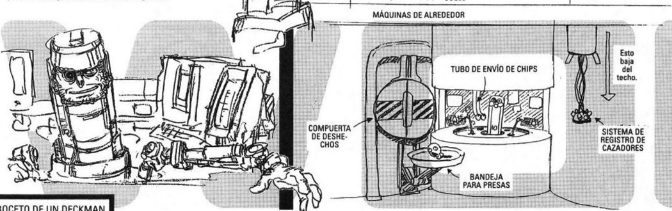
En la sociedad del Sistema Solar, los deckmen se han convertido en piezas indispensables que sirven como interfaces de protocolo y relaciones, así como dispositivos de traducción orgánica en forma de datos o de sistemas operativos. La capacidad más destacable de la arquitectura deckman es su flexibilidad y su compatibilidad. Prueba de ello es que los deckmen de nueva generación, los de versión 96.2, pueden conectarse e interactuar sin ningún tipo de problema con deckmen de más de 200 años de antigüedad.

El cerebro electrónico central Melchizedek fue el encargado de establecer las bases de las especificaciones de los deckmen. Desde hace más de 300 años, Melchizedek ostenta el control absoluto sobre la fabricación de deckmen. La exportación de deckmen es la fuente de ingresos más importante de Jeru. En la actualidad, sólo Melchizedek y su extensión, el M.I.B., fabrican deckmen de modo oficial, aunque se dice que se están construyendo de forma clandestina máquinas compatibles con ellos en Venus y Júpiter.

Incluso en naciones más desarrolladas como Marte, así como en muchos otros lugares, se siguen utilizando modelos antiguos de deckmen de hace más de 200 años. Se dice que la mayor parte de ellos funcionan de modo autónomo, es decir, que no están conectados a la red. Los deckmen que han dejado de funcionar en plenas facultades se utilizan como indicadores de caminos. Se pueden ver numerosos deckmen, descuidados y oxidados, en los yermos páramos desérticos.

(Texto por **KISHIRO.**)

★ Este nuevo diseño fue elaborado expresamente para el videojuego. Es posible que existan contradicciones y puntos divergentes con la obra original ★



BOCETO DE UN DECKMAN

SECCIÓN DE UNA FÁBRICA. ESTRUCTURA INTERIOR

SALEM
SECCIÓN DE UNA FÁBRICA. ESTRUCTURA INTERIOR (VISTA DE LADO)
TUBO
TAMAÑO DE DEN
ENGRANAJES GIGANTES
?
ENTRADA PRINCIPAL
Los humanos tienen prohibida la entrada a la mayoría de las instalaciones, puesto que en su interior sólo trabajan máquinas automáticas. La estructura es desconocida.
HACIA OTROS KOMBINATS.
Ésta es la única planta en la que pueden entrar los humanos.

MAPA DE LAS PLANTAS DEL INTERIOR DE LAS FÁBRICAS (APROXIMADO)
El dibujo no es muy bueno, pero sirve para contrastarlo con los demás.

REGISTRO DE CAZADORES Y PAGO DE RECOMPENSAS
DEPÓSITO DE CHIPS (BANCO) SECCIÓN DE PAGO ELECTRÓNICO
ENTRADA PRINCIPAL
Esta planta está siempre impoluta como un hospital gracias a la acción del sistema de limpieza electrónico.
SECCIÓN DE MEDIACIÓN PARA TRABAJADORES DEL KOMBINAT
VENTA DE PIEZAS RECICLADAS (PIEZAS DE CUERPOS)
CILINDRO DE RECEPCIÓN PERSONAL
El número de cilindro y de deckman no siempre coincide, ya que es el deckman que se encuentra más cerca el encargado de recibir a los humanos.

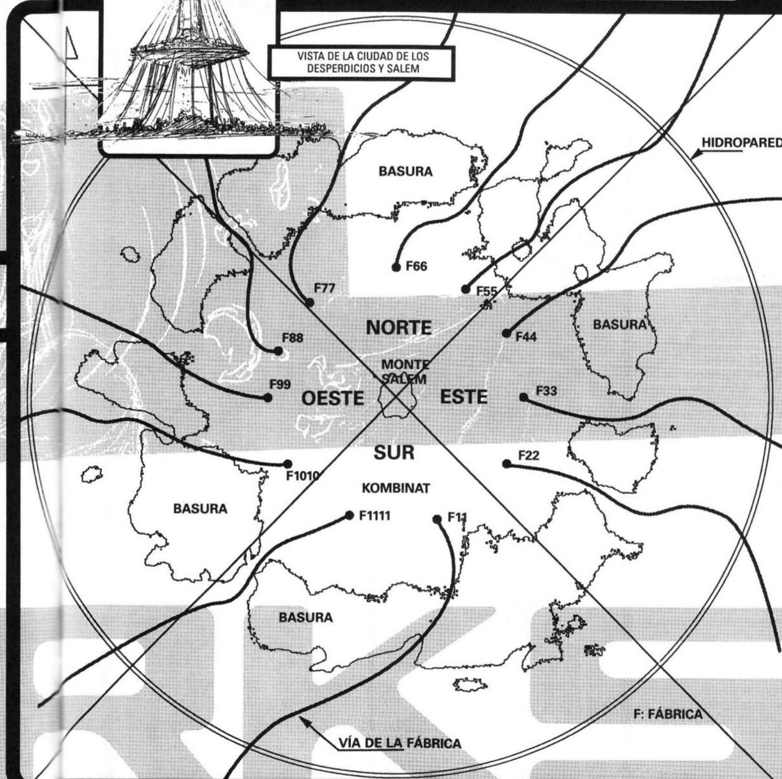
ESTRUCTURA DE UN CILINDRO DE RECEPCIÓN

ESTRUCTURA DE UN CILINDRO DE RECEPCIÓN
TECHO (EN REALIDAD ES MÁS ALTO)
No sale en la historia, pero queda más bonito si se le pone algún número.
1. Normalmente está cerrado, formando un cilindro perfecto.
2. Cuando se acerca alguien, el cilindro se abre girando. Surge un deckman y se ponen en marcha todas las máquinas de alrededor.
SUELO

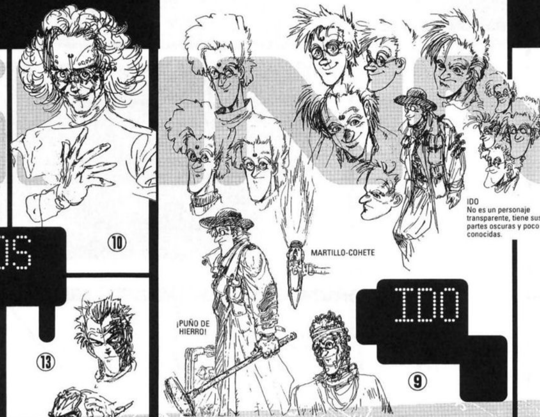
MÁQUINAS DE ALREDEDOR
TUBO DE ENVÍO DE CHIPS
Esto baja del techo.
COMPUERTA DE DESHECHOS
SISTEMA DE REGISTRO DE CAZADORES
BANDEJA PARA PRESAS

MAPA DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS

Éste es un mapa de la Ciudad de los Desperdicios, lugar en el que se inicia la historia de ***Gunnm.*** Seguramente podrás adivinar por el número de Fábrica en qué lugar aproximadamente sucedió ese episodio en concreto.





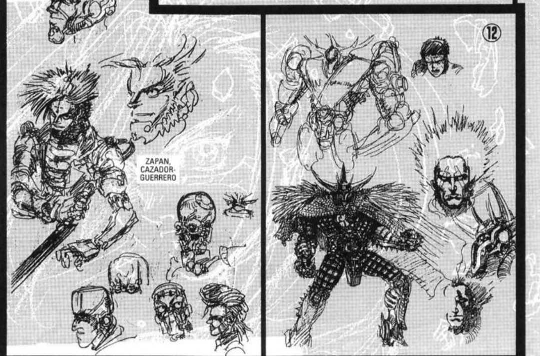


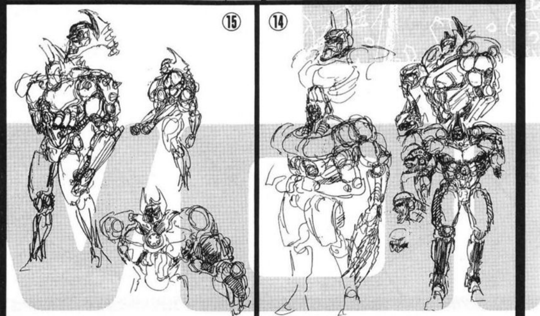
OTROS

IDO

Los bocetos que se pueden observar en estas dos páginas fueron creados aproximadamente en el período de tiempo comprendido entre el inicio de la serialización del cómic y el final de la saga de Makaku. Si se comparan con los dibujos del "Prototipo de Gunnm" de la página siguiente, pueden apreciarse ligeras diferencias en el diseño del personaje de Gally. (Equipo editorial.)

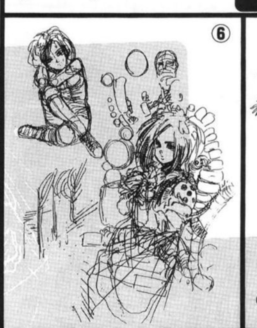
1. Unas imágenes bastante fieles al prototipo en las que se puede apreciar a Gally en acción.
2. ¿Un estudio de las poses de lucha?
3. Estudio del capítulo FIGHT 1. El arte de lucha que luego se acabaría llamando "Panzer Kunst", se llamaba en estos momentos "Ganjutsu".
4. ¿Una idea de prótesis de brazo? Parece potente.
5. ¿Gally e Ido forman equipo?
6. Una imagen casi lírica.
7. Idea para el vestuario normal. ¿Podremos vestirla tanto con ropa formal como desenfadada?
8. Ésta es una variación de la ropa de lucha. Al igual que en los bocetos 7, hay algunos en los que se consigue una imagen de "abandono", como si el personaje estuviese "a punto de sucumbir".
9. Bocetos de Ido. Desde el principio, su imagen era la de un personaje misterioso, no necesariamente bueno.
10. Boceto del profesor Nova. Este dibujo fue realizado en la misma época que el 11. Al principio no era más que un personaje que movía los hilos desde la sombra. Ya en este punto tenía en la frente el símbolo de Salem, por lo que seguramente su diseño básico estaba ya bastante fijado.
11. Bocetos del joven Makaku.
12. Bocetos de Kinuba.
13. Bocetos de Zapan.
14, 15. Bocetos de Makaku. Ya está especificado y dibujado su cuerpo de gusano.





GALLY





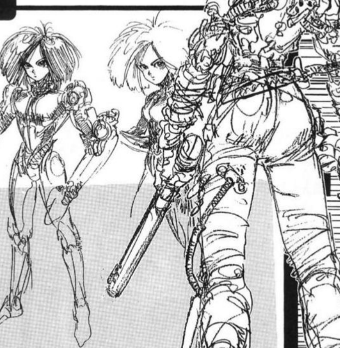


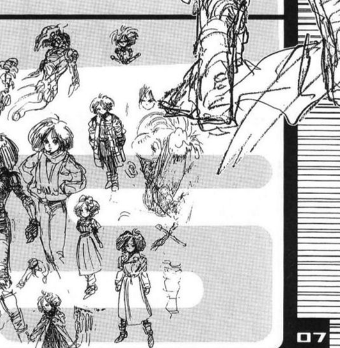












UN HACKER AL QUE LLAMAN "EL MAGO" ACABA DE INVADIR LA CPU* DE LA CIUDAD.

*CPU: CENTRAL PROCESSING UNIT, UNIDAD CENTRAL DE PROCESO.

Una vez puesta la chaqueta-armadura, se obtienen los mismos dispositivos que un cyborg inorgánico estándar. El protector cuenta con armadura súper-FRP y búfer, y el traje constituye una armadura de aleación de fibra reforzada. El microprocesador incorporado responde a la voluntad del usuario, puede refrigerar el traje, cambiar su forma y servir para el camuflaje.

CYBORG DE TIPO INNER-TUNED
La superficie fresca (dermis) es un complejo de varios materiales. Debajo de la piel se encuentra una armadura de fibra.
La forma del cuerpo puede cambiar: puede adoptar incluso una apariencia masculina.
Puede adoptar las propiedades de una superficie metálica de armadura pesada y es compatible con ella.

MANGO DERECHO
Acelerador
(de tipo palanca)

MANGO IZQUIERDO
(marchas automáticas)

PEDAL DERECHO (freno)

PEDAL IZQUIERDO, eje suplementario

ZINGER V4 JAIRO SUPER MOTOR SINGLE

¿QUÉ PASA? NO RECIBO NINGUNA IMAGEN.
ES LA HORA, GALLY.
BUENO, PUES NADA, HARÉ LAS PRESENTACIONES... AQUÍ ESTÁ LA NUEVA OPERADORA.
QUÉ CARO
¡A VER QUÉ HACES, JEFE!
¡LO HARÉ LO MEJOR QUE PUEDA!
¿SEGURO QUE ES BUENA?
NO ME CONVENCE
¡ME LLAMO RUW COLINS! ¡ENCANTADA!

¡YÔKO! ¡OTRA VEZ COGIENDO SIN PERMISO LA PISTOLA DE PAPÁ!
FLIAC FLIAC FLIAC FLIAC FLIAC

RUW COLINS / MUJER, 22 AÑOS (SU CARÁCTER)

Ruw es de familia rica. Su padre es el presidente de una empresa de comercio interespacial. Tiene tres hermanos y ella es la menor. Se licenció en ingeniería electrónica, cibernética y psicología por la Universidad de Moscú. Al acabar la licenciatura, a los 21 años, ingresó en una escuela de formación de operadores de Kanton. Se graduó con notas excelentes y se convirtió enseguida en la operadora de Gally.
Es géminis, de mente despierta y rápida y tiene madera para la profesión de operadora. Es racional, lógica, paciente y tenaz. Puede ver objetiva y calmadamente las cosas, por lo que ha adquirido vastos conocimientos sobre muchísimos campos del saber. Tiene una capacidad innata para tratar con niños, y una faceta infantil muy marcada. Su carácter es de tipo "Peter Pan", no le gusta estar aislada y destaca en su círculo de amigos. Como es alegre, inteligente, elegante, y no tiene ideas preconcebidas, se le da muy bien debatir.
A pesar de su afabilidad, en ocasiones deja entrever una faceta un tanto egoísta. Sin embargo, se toma muy en serio su vida y su trabajo. Suele ser muy sensible a las opiniones de los demás y encaja mal las críticas. No obstante, en los momentos más optimistas, tiende a exagerar las cosas.
Le gusta viajar y la aventura. Gracias a su carácter abierto no tiene problemas en hacer amigos o encontrar novio. Sin embargo, se cansa enseguida de sus novios y ya ha dejado a varios.

Gally / suplemento (definición de su carácter)

Es Virgo e independiente como los gatos. Cuando muestra afecto por alguien, siempre hay un lugar en su corazón en el que conserva su auténtica esencia, que jamás desaparece. Es fría y callada de nacimiento, no le gusta mostrar sus auténticos sentimientos a los demás. Cuando conoce a otras personas suele mostrarse distante e incluso se encierra en sí misma si lo cree necesario. Le gusta su trabajo y de vez en cuando disfruta haciéndolo en solitario. También le gusta resolver los problemas y dudas de los demás. Es muy dura consigo misma y se le dan bien los asuntos económicos. Siempre había disfrutado de la vida en familia y era una gran amante de la naturaleza hasta que ocurrió la desgracia. Tras el ataque sufrido, acabó convertida en cyborg, lo que representó un auténtico drama para ella e hizo que a veces mostrase rechazo hacia las mismas cosas que antes amaba. En ocasiones, se muestra demasiado sensible.

PROTOTIPO DE GUNNM

Una historia corta que nunca vio la luz y que nada tiene que ver con el ***Gunnm*** que finalmente fue publicado. Como se trataba de algo susceptible de captar la atención de los editores, utilicé también muchos textos explicatorios.
Se puede observar que ya se utilizan los nombres "Tuned", "Yôko" y también Ruw Colins y la monomoto (ver gráfico).
Existe otra versión en la que se utiliza el mismo diseño con distinto argumento. La siguiente versión, sin embargo, fue la definitiva y la que acabó por ser publicada.

El color del pelo puede cambiar (según la ocasión)

UNIDAD DE TRANSMISIÓN
Se retira cuando se quiere proteger la intimidad.

(TRAJE DE COMBATE)
El protector de la cabeza y las distintas piezas de protección tienen microprocesadores incorporados y funcionan como dispositivos semi-autónomos. Una vez puesto el traje, se activa el centro de superficie y los turboactuadores, y el conjunto funciona como una segunda piel del cuerpo.

SUPERFICIE MECÁNICA
En combate, se utiliza una armadura compleja con superaleaciones, metales y fibras nerviosas. Responde a las demandas de aumento de potencia de brazos y piernas. Es posible cambiarla por una superficie fresca.

SUPERFICIE FRESCA
Superficie orgánica creada a partir de la información genómica de Gally y formada por una capa muscular compuesta por proteínas reforzadas, una capa de grasa infradérmica y una capa dérmica. En la capa muscular existe una fina membrana para tensar el conjunto. En este dispositivo circula sangre tibia y puede secretar sudor. Apenas se diferencia de una dermis orgánica. Sin embargo, gracias a las proteínas reforzadas que lo forman, tiene una gran resistencia al calor y a los elementos químicos. La resistencia a los choques es idéntica a la de un cuerpo orgánico y no cuenta con protección antibalas. Con ella, se siente el dolor, pero ante un dolor intenso se pone en marcha un dispositivo de inhibición nerviosa.
Es posible desmantelar el dispositivo para su mantenimiento. Entonces hay que guardarlo en un depósito de conservación, conectado a un aparato de diálisis que mantenga el circuito sanguíneo en funcionamiento. Al instalarlo, hay que conectarlo al cuerpo por unos 30 sitios distintos. Dispone de vagina y se puede practicar el sexo. Gally todavía es virgen, porque puede obtener excitación similar por medio de drogas o de impulsos eléctricos.

Boceto de Gally / Yôko ♀
Nace en Nueva Gales del Sur, Austra-lia, en el año 2050 [año 75 CA (Calen-dario Atómico)]. Madre de origen ja-ponés (segunda gene-ración) y pa-dre australiano. Vivió en paz en los cam-pos del subcontinente hasta los 12 años. A los 12 años viajó a los USA y fue atacada por un grupo de adolescentes que la hirieron de gravedad y torturaron a su familia. Gracias al Dr. Yan, Gally pudo empezar una segunda vida, esta vez en forma de cyborg. Pasó 5 años junto al Dr. Yan, en los que se esforzó en hacer ejercicios de rehabilitación.
Entonces decidió dedicarse a la lucha contra el crimen para superar su trauma. Viajó por muchos países y aprendió varias técnicas de lucha. Al cabo de 6 años, se desplazó a Ciudad Katori, en Kanton, el punto neurálgico de la guerra contra el crimen, donde fue reclutada por Tuned. Su primer trabajo con Tuned fue en el año 90 CA. Al poco se convirtió en una valiosa informadora, manteniéndose siempre entre los 100 primeros y casi siempre entre los 20 mejores.

(Las facciones actuales de Gally son casi las mismas que a los 17 ó 18 años). Las placas metálicas de debajo de los ojos y que llegan hasta las mejillas fueron instaladas cuando ingresó en Tuned.

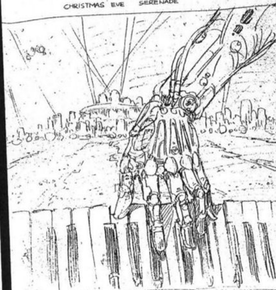
MUCHAS GRACIAS.

AÑO 106 DEL CALENDARIO ATÓMICO
ESTAMOS EN EL PAÍS DE KANTON, UNA GRAN POTENCIA MUNDIAL CONTROLADA POR LA ENORME MULTINACIONAL AIC.
LA CAPITAL DE KANTON, KATORI, ES LA CIUDAD CON EL ÍNDICE DE CRIMINALIDAD MÁS ALTO QUE EXISTE, DEBIDO AL USO INDEBIDO DE LA TECNOLOGÍA CIBERNÉTICA. LA SEGURIDAD ES UN BIEN PRECIADO EN ESTA CIUDAD.
LA POLICÍA PÚBLICA ESTÁ CLARAMENTE EN NECESIDAD DE MÁS RECURSOS, UN HECHO QUE APROVECHAN LOS CRIMINALES PARA COMETER TODO TIPO DE FECHORÍAS SIN CONTROL.
EN MEDIO DE TODO ESTE CAOS, SE HA CONSTITUIDO UN NUEVO TIPO DE NEGOCIO... UNA EMPRESA SE HA HECHO CON LOS DERECHOS POLICIALES Y DE SEGURIDAD Y HA CONTRATADO A CYBORGS CIVILES CON LICENCIA DE ARMAS PARA QUE SE DEDIQUEN A LA PROTECCIÓN DE LA LEY. ESTOS CAZARRECOMPENSAS SE CONOCEN POR EL NOMBRE DE "SINTONIZADOS". ES EL PROYECTO TUNED.

GUNNM

YUKITO KISHIRO

4/9 A 22/9 DE 1990 43P



HISTORIA PARALELA DE GUNNM [NOCHE DE PAZ]

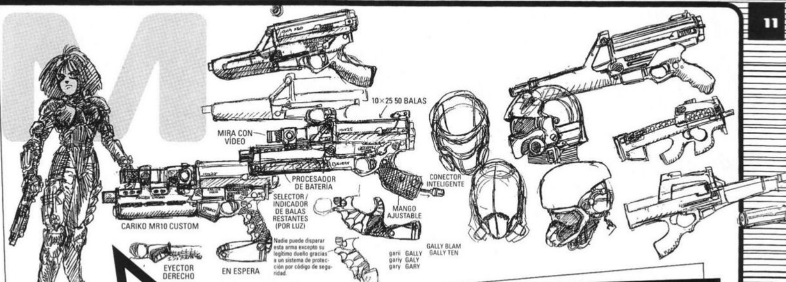
La base de este relato se encuentra en una historia corta dibujada en otoño de 1989. Se utilizan casi sin cambios la idea de "robot gigante contra chica clon" y el diseño del enorme cyborg.
Lo único que me gustaría comentar es que no me aproveché de la novedad que supuso la oveja clonada Dolly (risas).
Al principio, tenía la intención de dibujar unas 30 páginas pero, al introducir el tema de la madurez de Ido como médico, tuve que alargarla más de lo previsto.

















DISEÑOS DE LOS APARATOS DE LAS PIERNAS DE CARIKO

Cuchillo desplegable

VESTUARIO NORMAL DE GALLY
Usa una chaqueta ancha de color negro tirando a azul metálico.

IDEA PARA LA ROPA DE GALLY

GALLY LUCHANDO

INTERIOR (NEGRO)
Usa un suéter de cuello de barco hecho de uretano.

MANGAS ANCHAS (AMARILLO)

PANTALONES DE CHÁNDAL

CALCETINES GRUESOS

ZAPATILLAS DEPORTIVAS

BOCETO PARA UNA ILUSTRACIÓN

LA NOVELA DE GUNNM

Aquí tenemos algunos bocetos trazados para ilustrar la novela ***Gunnm,*** escrita por Yasuhisa Kawamura y publicada por Shûeisha J Books. El diseño de Cariko, el nuevo personaje, es fiel a la concepción de Kawamura, pero la idea del accionador voltaico recargable es original mía.

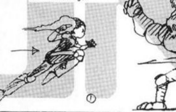
CARIKO

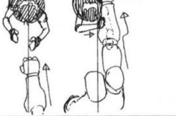
BOCETOS PRELIMINARES DE CARIKO

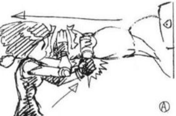
Calcetines

Dispone de un dispositivo voltaico de baterías recargables incorporado. La energía puede recargarse, pero como cuesta 10.000 chips, no se suele usar más que contra enemigos mayores.

IDEAS SOBRE EL TRAJE





LAS TÉCNICAS DE GALLY

La mayoría de las técnicas que se presentan aquí son casi las mismas que las que aparecen en el cómic original. Se modificaron ligeramente para que fueran fáciles de usar en el videojuego y se le puso un nombre a cada una. Sin embargo, muchas de ellas no se llegaron a utilizar nunca. En esta ocasión damos a conocer principalmente las que aparecen en las páginas del cómic. Sin embargo, aparte de éstas, existen muchas otras técnicas diseñadas para ser utilizadas en la saga espacial que nunca vio la luz.

(Equipo editorial.)

Salto con voltereta y patada (R.B. Zweit)
Fight.1 (técnica aérea contra enemigos de gran envergadura).
Voltereta con patada (R.Z. Stoßen)
Fight.2 (técnica aérea contra enemigos de gran envergadura).
Patadas en rotación (U.B. Tritt)
Fight.4 (técnica general contra varios enemigos).
Ataque espiral (H.S. Trabant)
Fight.6 (técnica contra enemigos de gran envergadura).
Corte cruzado (E.T. Schnitt)
Fight.33 (técnica básica con espada).
Control del cuerpo enemigo (G.R. Griff)
Fight.4 (técnica especial contra varios enemigos). No se puede usar contra no androides ni contra enemigos de gran envergadura.
Patada con ambas piernas (B. Zweit)
Fight.4 y otros (técnica aérea).
Aguijón de plasma (Plasma sting)
Fight.7 (función de los cuerpos Berserker e Imaginos).
Inutilización de brazo (Zermalmen)
(técnica básica). No se puede usar contra enemigos de gran envergadura.
Salto con rotación y patada (F.B. Tritt)
Fight.10 y otros (técnica básica contra varios enemigos).
Barrera magnética (Magnetic Barrier)
(función de los cuerpos Berserker e Imaginos).
Patada desviatoria (H.B. Fegen)
Fight.8 (técnica básica).
Remolino múltiple (Viel Hauen)
Fight.22 (técnica básica, combinación).
Inutilización de brazo con giro y patada oblicua (Zermalken Fest-tritt)
Fight.8 (combinación básica).
Descarga relampagueante (Thunder Bolt)
Fight.10 (función de los cuerpos Berserker e Imaginos) En teoría no se puede usar si existe un techo en el lugar de la lucha, pero sería bueno que se pudiera usar en el juego tanto bajo tierra como en exteriores.

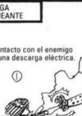



















PANZER KUNST COLLECTION VOL.1

Aquí podemos ver una parte del guión, documentos varios y notas con ideas que se utilizaron para crear el juego de PlayStation *"Gunnm - Kasei no kioku" (Gunnm, Memorias de Marte).*
Este proyecto se inició en el otoño de 1995.
Un día se me ocurrió que podía crear la "Saga espacial", que no me fue posible dibujar en el cómic de ***Gunnm,*** en la forma de un videojuego de rol, así que me puse a redactar un proyecto y lo presenté a una empresa de software.
Al principio, la idea era crear un juego de rol 2-D con varios finales y para varias plataformas, pero al final, por imposiciones de la empresa de software, acabó siendo un juego de rol poligonal sin bifurcaciones de argumento y sólo para PlayStation.
Como esto se creó antes de tener decidido el diseño del argumento, la idea, e incluso el sistema de juego, hay bastantes aspectos que no se utilizaron en la versión final del juego. (Texto por KISHIRO.)

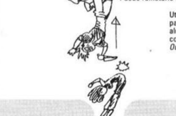


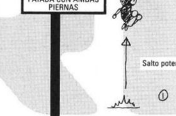










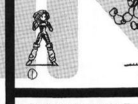




Salto con voltereta y caída (R.B. Ferse)
Fight.11 (técnica aérea contra enemigos de gran envergadura).
Barrido en espiral (Wickel Hauen)
(técnica básica). También se puede usar contra enemigos de brazos tentaculares. No se puede adoptar la postura de barrido de Muay Thai. En Fight.15 se utiliza esta técnica para contrarrestar la patada alta que lanza Ajakaty.
Golpe cruzado (Eintreten)
(técnica básica).
Lanzamiento de 360 grados
Fight.16 (técnica básica contra todo tipo de enemigos). Se parece al lanzamiento shihô-nage de aikido.
Golpe mortal al hígado (Zerstören)
Fight.17 (técnica básica). La potencia de este ataque, así como de otros ataques en los que se usa el codo, se ve aumentada considerablemente cuando se dispone de la Espada de Damasco.
Barrido y lanzamiento con la pierna (Beinwerfen)
Fight.15 (técnica básica). Útil cuando el enemigo ataca con las piernas. No se puede adoptar la postura de barrido de Muay Thai. No se puede usar contra no androides ni contra enemigos de brazos tentaculares.
Destrucción circular con la palma (Herz Herhauen)
Fight.15 entre otros (técnica básica).
Salto y patada angular (V.Z. Stoßen)
Fight.18 (técnica básica). El ángulo de la patada puede cambiar considerablemente dependiendo del ángulo de la pared o de las veces que se apoye en la misma.
Golpe satélite con rotación (H.W. Trabant)
Fight.18 entre otros (técnica aérea).
Salto con patada e impulso (Jagen Springer)
Fight.18 (técnica básica contra varios enemigos).
Patada con rotación ascendente (S.B. Tritt)
Fight.22 (técnica básica contra varios enemigos).
Corte supersónico
Fight.48 (técnica especial con espada, técnica de lucha a distancia).
Golpe trasero de guadaña (Hinter Sense)
Fight.19 (técnica básica contra varios enemigos).
Destrucción de brazo y patada (Zerreiben Tritt)
Fight.27 (técnica básica).
Salto a la cabeza y golpe mortal (Oben Stoß)
Fight.33 entre otros (técnica básica contra enemigos de gran envergadura).
Golpe limpio de codo (Zer Oben)
Fight.22 (técnica básica).
Técnica secreta: movimiento rítmico para ataque sin oposición (Einsatz Rythmen)
Fight.22 entre otros. No se trata de un ataque conseguido mediante movimientos preestablecidos. En realidad, se trata de desequilibrar al enemigo haciendo que desvíe la atención de su "ki" y aprovechando ese momento para desarrollar un ataque consistente. Dicho movimiento no tiene potencia de ataque alguna. Imagino que en el juego se convertirá en una especie de truco para detener momentáneamente al enemigo mediante una serie de movimientos del pad. Creo que sería mejor darle algún efecto visual a la técnica, como por ejemplo que el cuerpo de Gally brille o algo parecido.







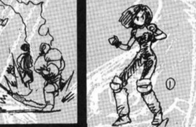
















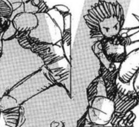


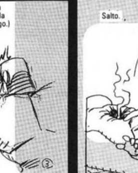












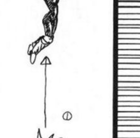


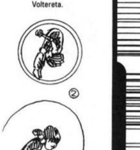




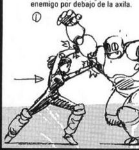






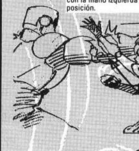










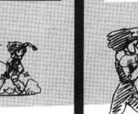














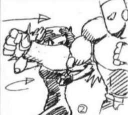




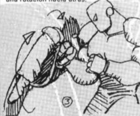
Bloquea con la mano derecha el golpe directo del brazo derecho del enemigo y toma posición.



El cuerpo rota siguiendo la línea marcada por el brazo del contrincante y golpea su costado con el codo izquierdo.



El enemigo baja instintivamente el brazo para cubrirse el costado, desviando toda su atención hacia ese punto. Gally efectúa una rotación hacia atrás.



Se mete en el interior y golpea al atacante en la cara con la rodilla izquierda.



ATAQUE DE LUZ DE LUNA

Bloquea el amenazador cuchillo del atacante.



Baja la hoja enemiga desequilibrando así al adversario.



Aprovecha el movimiento de caída del contrincante para asestarle un golpe oblicuo de talón en la sien.



BLOQUEO DE ESPADA Y PATADA OBLICUA

GOLPE DE REMOLINO A CORTA DISTANCIA

El enemigo ataca con un golpe directo y Gally lo bloquea y aprovecha la situación.



Ambos rotan las manos. Gally detiene la mano derecha del contrincante con la izquierda y busca su cara con la derecha. El adversario bloquea el golpe.



Gally intercambia las manos en un movimiento rápido y baja el brazo derecho del enemigo con su mano derecha.



Entrecruza ambos brazos del adversario y los bloquea, golpeando luego su cara con la mano derecha. Los movimientos del (1) al (4) se efectúan en cuestión de segundos.



Nuevo intercambio de manos y golpe lateral a la cara del enemigo con el codo.



Remata la técnica con un golpe del codo izquierdo a la sien.



ATAQUE BALÍSTICO

Esta técnica sólo se puede utilizar cuando el enemigo está situado a unos cinco metros de distancia. Arranque.



Unos metros por delante del contrincante golpea el suelo para acelerar la velocidad de ataque. En el momento del impacto se usa el impulso del cuerpo para ganar aún más velocidad. Cuando el puño supera levemente la velocidad del sonido, golpea al enemigo con fuerza y éste sale despedido.



GOLPE DELANTERO DE GUADAÑA

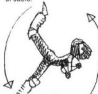
Se adopta la posición de patada baja, pero se inclina sobremanera el torso hacia atrás.



Patada al enemigo de enfrente.



Voltereta y vuelta al suelo.



ATAQUE DESTRUCTOR DE PIERNA

Detiene la patada de estilo Muay Thai del contrincante y, mientras cubre el punto de impacto, bloquea la pierna con el codo, el hombro y las manos.



Agarra la pierna con ambas manos y desplaza su peso hacia atrás.



Destruye la pierna del enemigo con la rodilla derecha.



LANZAMIENTO DE CUCHILLO POR LA ESPALDA

Efectúa un pequeño salto mientras ataca al enemigo situado enfrente. Al mismo tiempo, lanza un cuchillo (objeto) al adversario situado detrás.



ATAQUE SOLITARIO

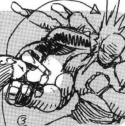
El enemigo bloquea la mano derecha de Gally con su brazo derecho.



Agarra el brazo derecho del contrincante con ambas manos.



Desde fuera, golpea la sien del adversario con la rodilla derecha.



Golpe de remolino a corta distancia (Kurzstrom)
Fight.32 (combinación básica). Técnica de bloqueo de brazos desarrollada por la disciplina Jeet Kune Do basándose a su vez en la disciplina china de lucha Wing Chun. También es posible utilizarla en gravedad cero.

Bloqueo de espada y patada oblicua (F.S. Tritt)
Fight.33 (técnica básica con espada). Al mismo tiempo, es posible también bloquear un ataque por la espalda.

Ataque balístico (Kugel-Schlag)
Fight.44 (técnica especial de lucha a distancia).

Golpe delantero de guadaña (Voran Sense)
Fight.47 (técnica básica).

Ataque de luz de luna (Schatten Stoß)
Fight.44 (combinación básica).

Ataque destructor de pierna (Jagen Zerbein)
Fight.44 (técnica básica).

Lanzamiento de cuchillo por la espalda (Werfen Zurück)
Fight.36 (técnica básica con espada u objeto contra varios enemigos).

Ataque solitario (Aussen Stoß)
Fight.47 (técnica básica).

Nota: Todos los nombres y efectos de las técnicas son creaciones de Yukito Kishiro.

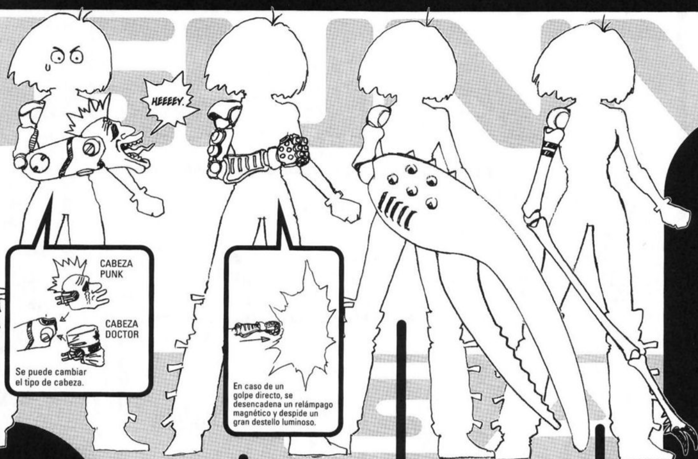
19

EXPLORACIÓN DE LAS POSIBILIDADES DE VARIACIÓN QUE OFRECE EL CUERPO DE GALLY

GALLY SYSTEM VARIATION

Aquí tenemos una de las ideas que se desarrollaron para el juego de PlayStation *"Gunnm - Kasei no kioku" (Gunnm, Memorias de Marte)*. Ni qué decir que Gally es una cyborg, y los cyborgs tienen múltiples posibilidades. Así que, como cierre de la sección de extras de este tomo, veremos con detenimiento algunas de las armas y de las variaciones de equipamiento que puede adoptar nuestra heroína.
(Equipo editorial.)

18







BRAZO MAX HEAD

BRAZO DE COMBATE

BRAZO CANGREJO

BRAZO INSECTO

BRAZO SUPERSÓNICO

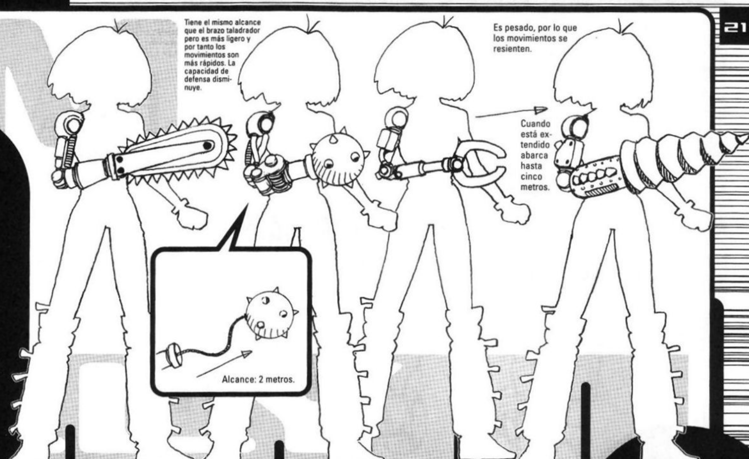
BRAZO LANZAGRANADAS

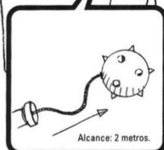
Alcance: de 3 a 20 metros. Área: 2 metros. Puede disparar 30 tiros seguidos.

BRAZO MÓVIL

BRAZO MAGNÉTICO

Se pueden usar varias técnicas con él, como por ejemplo la barrera magnética para hacer rebotar cualquier objeto lanzado por el enemigo, el lanzamiento magnético, con el que se lanza al enemigo hacia arriba, o el golpe magnético potente, con el que se lanza cabeza abajo al enemigo contra el suelo.





BRAZO DE SIERRA MECÁNICA

BRAZO MAZA

BRAZO ROBÓTICO

BRAZO TALADRADOR

BRAZO LANZALLAMAS

BRAZO MULTIUSOS

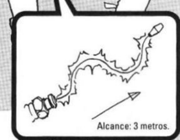
BRAZO LÁTIGO

GARRA ELECTROMAGNÉTICA

La bombona del brazo lanzallamas es de color rojo (el brazo en sí es azul).







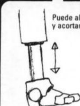
Al acertar con una técnica de golpe de talón se desencadena una descarga relampagueante y se genera un efecto luminoso.

PIERNAS DE MOTORBALL

PIERNAS COMPACTAS

PIERNAS DE MOVILIDAD

PIERNAS CON MUELLE



Incluso andando normal se va a pequeños saltos, muy prácticos para esquivar cualquier ataque. En realidad, quería hacer que se vieran los muelles que hay en el interior, pero en el momento de modelarlo lo pensé mejor y lo hice así.

Con ella se puede ascender por columnas gruesas y se pueden usar varias técnicas, como por ejemplo el "abrazo de la serpiente", que consiste en enrollarse alrededor del enemigo hasta asfixiarlo o el "látigo de la serpiente", que es un golpe con la cola.

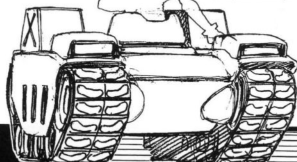
UNIDAD DE SERPIENTE

UNIDAD FELINA

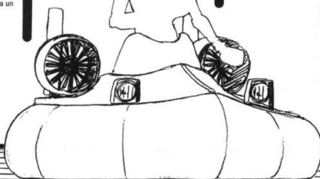
Los desplazamientos se parecen a los de una fiera salvaje.

UNIDAD ORUGA

Se pueden usar varias técnicas con esta unidad, como por ejemplo el "ataque arrollador", con el que se arrolla al enemigo con la oruga, el "golpe de la oruga rotante", que consiste en hacer el pino y golpear fuertemente al enemigo, o el "oruga aplastante", con el que se da un salto y se aplasta al enemigo.



UNIDAD HOVERCRAFT





El @RG lo hacemos todos

6° Aniversario



http://lamansion-crg.net